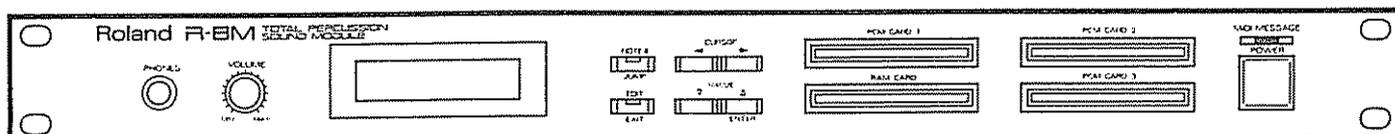


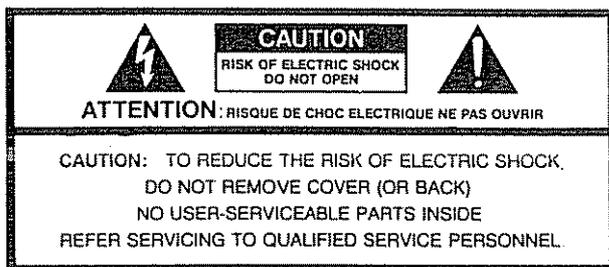
Roland

TOTAL PERCUSSION SOUND MODULE

R-BM

Mode d'emploi





Le symbole de l'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'une tension dangereuse à l'intérieur du boîtier du produit. Cette tension est d'une intensité suffisante pour risquer de créer un choc électrique à l'individu.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance dans le mode d'emploi accompagnant le produit.

INSTRUCTIONS CONCERNANT UN RISQUE D'INCENDIE, DE CHOC ELECTRIQUE OU DE BLESSURES.

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES

Attention – Lorsque vous utilisez des produits électriques, des précautions de base doivent toujours être suivies y compris les suivantes:

1. Lisez toutes ces instructions avant d'utiliser le produit.
2. N'utilisez pas ce produit dans un milieu humide – par exemple près d'une baignoire, d'une douche, d'un évier ou d'une piscine ou similaire
3. Ce produit ne doit être utilisé qu'avec un stand préconisé par le fabricant
4. Ce produit, seul ou en combinaison avec un amplificateur et un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores risquant de causer des pertes auditives permanentes. Ne l'utilisez pas durant une longue période à un haut niveau de volume ou un niveau inconfortable. Si vous ressentez toute perte ou altération auditive, vous devez consulter un spécialiste de l'audition.
5. Le produit doit être situé dans un emplacement n'interférant pas avec sa propre ventilation.
6. Le produit doit être éloigné de sources de chaleur telles que radiateurs ou autres équipements générateurs de chaleur.
7. Protégez le produit de la poussière.
8. Cet appareil ne peut être alimenté qu'avec la tension indiquée dans ce manuel ou inscrite sur l'appareil lui-même.
9. Débranchez l'appareil si le produit reste inutilisé durant une grande période.
10. Ne marchez pas sur le cordon d'alimentation.
11. Débranchez le cordon d'alimentation en tirant sur la fiche et non pas sur le cordon
12. Lors d'une installation avec d'autres appareils, suivez les instructions du mode d'emploi.
13. Faites attention à ce qu'aucun objet liquide ou solide ne pénètre dans l'appareil par ses ouvertures.
14. L'appareil doit être réparé par un personnel qualifié quand:
 - A. Le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé.
 - B. Des objets liquides ou solides, ont pénétré dans l'appareil.
 - C. Le produit a été exposé sous la pluie; ou
 - D. Le produit ne semble pas fonctionner normalement ou bien présente un changement important dans ses performances.
 - E. On a laissé tomber l'appareil, ou le coffret est endommagé.
15. N'effectuez pas vous-même de réparations non décrites dans le mode l'emploi. Toute intervention doit être effectuée par un technicien compétent.

SOMMAIRE

REMARQUES IMPORTANTES	5
DESCRIPTION EXTERNE	6

Chapitre I ESSAYONS LE R-8M

1 CONNEXIONS	8
---------------------------	---

2 COMMENT ECOUTER LES SONS	9
---	---

1. Mettez l'appareil sous tension 9
2. Ecoutez l'auto-démonstration (ROM Play) 9
3. Comment faire jouer chaque instrument 10
 - Faire jouer les instruments internes 13
 - Faire jouer les instruments d'une carte ROM 11
 - Sélection des patches de Feel 14

Chapitre II CHANGER LES REGLAGES

1 A PROPOS DU R-8M	16
---------------------------------	----

1. Principes de base du R-8M 16
2. Structure de la mémoire 17
3. Circulation des messages MIDI 19

2 FONCTIONNEMENT DE BASE	20
---------------------------------------	----

1. Les modes 20
2. Fonctionnement de base du R-8M 21
 - La fonction Jump 22

Chapitre III LE MIDI DANS LE JEU

1 PATCH	24
----------------------	----

1. Section Instrument 25
 - Paramètres de base 25
 - Paramètres de son 26
 - Fonctions utiles pour le réglage des paramètres de son 31
 - Réglages des changement de commande 33
2. Section Performance 35
 - Paramètres de base 35
 - Paramètres de suivi de clavier 36
 - Paramètres de son 38
 - Comment copier une section Performance 39
3. Comment nommer un patch 40
4. Comment stocker les réglages de patch 40
 - Procédure d'écriture de patch 41
 - Procédure d'échange de patch 41
 - Copie des réglages d'usine pour les patches 43
 - Effacement de patch 44

2 FONCTION FEEL	45
------------------------------	----

1. A propos de la fonction Feel 45
 - Feel programmé et Feel aléatoire 45
 - Organisation d'un patch de Feel 46
2. Réglages des patches de Feel 46
 - Réglages d'assignation des instruments 47
 - Réglages des Feel programmés 48
 - Réglages des Feel aléatoires 50
3. Stocker les réglages de patch de Feel 51
 - Procédure d'écriture de patch de Feel 51
 - Procédure d'échange de patch de Feel 52
 - Copie des réglages d'usine pour le patch de Feel 53
 - Effacement de patch de Feel 54

3 SETUP	55
----------------------	----

- Réglages MIDI
- Comment activer/désactiver la protection de mémoire 56
- Comment régler le tableau de changement de programme (map) 57
- Utilisation de deux unités R-8M ou plus 58

Chapitre IV FONCTIONS DU MODE UTILITAIRE

1 UTILISATION D'UNE CARTE RAM	60
--	----

- Données qui peuvent être stockées dans une carte RAM 60
- Sauvegarde de données d'un R-8M dans une carte RAM 61
- Chargement de données d'une carte RAM dans un R-8M 62

2 AUTRES FONCTIONS	63
---------------------------------	----

1. Transmission des messages exclusifs 63
 - Comment transmettre des messages exclusifs 63
 - Comment recevoir des messages exclusifs 64
2. Réglages du contraste de l'afficheur 65
3. Ramener toutes les données du R-8M aux valeurs d'usine 65

APPENDICE

A PROPOS DU MIDI	68
MAUVAIS FONCTIONNEMENT	71
MESSAGES D'ERREUR	73
TABLEAU DES MODES DU R-8M	74
PARAMETRES DU R-8M	75
INSTRUMENTS DU R-8M	76
PARAMETRES DE SON A L'INITIALISATION	78
TABLEAUX VIERGES	80
MESSAGES EXCLUSIFS ROLAND	84
EQUIPEMENT MIDI	88
CARACTERISTIQUES	98
INDEX	99

INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi le module de percussions R-8M de Roland. Le R-8M est un module de sons rythmiques numériques produisant des sonorités de haute qualité.

Pour tirer pleinement parti du R-8M et vous assurer une utilisation sans problème, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi.

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Ce manuel est constitué des cinq chapitres suivants.

Si vous utilisez le MIDI pour la première fois, veuillez lire "A propos du MIDI" (voir page 68).

Chapitre 1 Essayer le R-8M

Il explique comment écouter le morceau d'auto-démonstration (en mémoire morte ou ROM) et comment jouer de chacun des instruments du R-8M.

Chapitre 2 Avant de modifier les réglages

Il explique l'organisation et le fonctionnement de base du R-8M. N'omettez pas de lire ce chapitre avant de commencer la modification des réglages.

Chapitre 3 Comment modifier les réglages

Il explique les fonctions des Patches, Patches de Feel et paramètres de Setup, ainsi que la façon de les modifier.

Chapitre 4 Fonctions du mode utilitaire (Utility)

Il explique comment utiliser une carte de mémoire RAM, comment transmettre des messages exclusifs et exploiter d'autres fonctions très utiles.

Chapitre 5 Appendice

Il contient les informations fondamentales concernant le MIDI, les éventuels mauvais fonctionnements, les listes de paramètres et le tableau d'équipement MIDI. L'index final vous permettra de trouver facilement l'explication d'un mot inconnu.

* Ce manuel se référera aux boutons de la façade en les indiquant par leur nom. Si un bouton a deux noms, nous emploierons le nom qui s'applique à la fonction décrite.

<Exemple> Bouton Edit/Exit → **EDIT**
Numéro de note/bouton Jump → **NOTE #**

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- Les 68 sons internes (sonorités de percussion) sont échantillonnés à 44.1 kHz avec une dynamique de 16 bit pour une haute qualité sonore.
- En plus des réglages de hauteur (pitch)/chute (decay)/panoramique (pan) pour chaque instrument, le réglage de nuance permet de faire varier le son des fûts en fonction de la force de frappe ou celui des cymbales en fonction de la zone de frappe. Cela permet un contrôle précis de la sonorité.
- 32 configurations de batterie, contenant chacune assignation et réglages pour chaque instrument, peuvent être stockées sous forme de patches dans le R-8M. En d'autres termes, un seul R-8M vous permet de créer 32 sets de batterie différents. Vous pouvez ainsi préparer un patch approprié pour chaque morceau et instantanément changer de configuration en sélectionnant un autre patch.
- Des cartes ROM (série SN-R8 vendue séparément) procurent des instruments supplémentaires. Le R-8M permet l'utilisation simultanée de trois de ces cartes. Elles peuvent être utilisées conjointement aux sonorités internes, sans limitation, pour créer des sets de batterie très variés.
- Le R-8M dispose de la fonction Feel qui est devenue célèbre avec la R-8. La fonction Feel vous permet de combiner une expression programmée et des variations aléatoires pour simuler parfaitement le jeu d'un vrai batteur. Le R-8M mémorise 16 Patches de Feel. L'expression programmée offre deux choix: le Groove, qui modifie le son de façon régulière selon un motif programmé synchronisé avec les messages MIDI d'horloge venant d'un appareil MIDI externe, et l'expression dynamique (velocity feel), qui modifie le son en fonction de la dynamique. Les variations aléatoires (random) modifient le son de façon imprévisible. Il ne s'agit pas d'une simple altération créée au hasard mais bien d'une variation naturelle de tonalité comme il peut en apparaître sous de multiples aspects dans la réalité. En changeant simplement de Patch de Feel, la même interprétation peut donner des variations d'expression surprenantes.
- Un grand nombre de fonctions MIDI sont fournies, permettant au R-8M de pouvoir servir, non seulement de module de sons rythmiques, mais également de synthétiseur mélodique. Des messages de changement de commande peuvent également être utilisés pour contrôler le son d'un instrument spécifique.
- Une carte de mémoire RAM (M-256E vendue séparément) peut stocker 32 Patches et 16 Patches de Feel, en plus de ceux de la mémoire interne. Tous ces Patches peuvent être instantanément sélectionnés en cours de jeu, sans qu'un changement de la carte ne soit nécessaire.

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des précautions énumérées en page 2, veuillez lire attentivement ce qui suit.

[Concernant l'alimentation secteur]

- Chaque fois que vous faites des connexions avec d'autres appareils, commencez d'abord par éteindre tout votre équipement. Cela évitera les mauvais fonctionnements et les dommages causés aux haut-parleurs.
- N'alimentez pas l'appareil depuis la même prise que celle servant à alimenter des appareils générateurs de distorsion (tels que des moteurs, variateurs de lumière). Veuillez à utiliser une prise d'alimentation indépendante.

[Concernant l'emplacement]

- Placer l'appareil près d'amplificateurs de puissance ou autres équipements contenant de puissants transformateurs peut entraîner un ronflement.
- Si l'appareil doit être utilisé près de récepteurs de TV ou de radio, les images peuvent souffrir d'interférences et le son de parasites. Dans de tels cas, éloignez l'appareil de ces récepteurs.
- Evitez de placer l'unité dans un lieu exposé à la lumière du soleil ou près d'appareils générant de la chaleur. De même, évitez de la laisser dans une voiture fermée ou autres endroits de même sorte, pour lui éviter toute déformation ou décoloration.

[Maintenance]

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'appareil avec un chiffon sec et doux, à la rigueur légèrement humide. Pour ôter les tâches rebelles, utilisez un détergent neutre et doux. Ensuite n'oubliez pas d'essuyer avec un chiffon doux.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, d'alcool ou d'agents similaires pour éviter le risque de décoloration et de déformation.

[Autres précautions]

- Protégez l'appareil des chocs violents
- Ne laissez aucun objet étranger (pièces de monnaie, fils, etc.) ou liquide (eau, boissons, etc.) pénétrer dans l'appareil.
- Une certaine quantité de chaleur sera émise par l'appareil, cela ne doit pas être considéré comme anormal.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, contactez d'abord votre revendeur Roland.

[Concernant la sauvegarde de mémoire]

- A l'intérieur de l'appareil se trouve une pile qui sert à maintenir le contenu de la mémoire lorsque l'alimentation est coupée. La durée de vie normale de cette pile est de 5 ans ou plus mais il est fortement recommandé de la changer tous les 5 ans. Lorsqu'il est temps de changer cette pile, contactez votre revendeur.
- * Il peut être nécessaire de changer la pile pour la première fois avant que le délai de 5 ans ne soit passé.
- Vous devez être averti que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu; lorsque l'appareil est envoyé pour réparation ou si, par malchance, un mauvais fonctionnement survient. Les données importantes doivent être sauvegardées par le MIDI ou notées sur papier. Durant les réparations, malgré tout le soin apporté pour éviter la perte de données, dans certains cas toutefois, notamment lorsqu'un circuit proche de la mémoire elle-même est hors service, nous regrettons qu'il ne puisse pas être possible de recouvrer les données.

DESCRIPTION EXTERNE

Fentes de carte PCM

Des cartes ROM de sons (SN-R8) peuvent être insérées dans ces fentes. Jusqu'à 3 cartes peuvent être utilisées à la fois.

Boutons curseur (CURSOR)

Ces boutons déplacent le curseur (qui clignote) dans l'afficheur ou sélectionnent la fenêtre d'affichage. Dans quelques modes, la fonction dépendra du fait que [NOTE #] soit allumé ou non.

Bouton numéro de note/Jump

Pour choisir le numéro de note dans le mode Edit, pressez ce bouton (voir page 22). Ce bouton est également utilisé par la fonction Jump pour enregistrer une fenêtre d'affichage ou pour se déplacer vers une autre fenêtre (voir page 22).

Bouton de volume

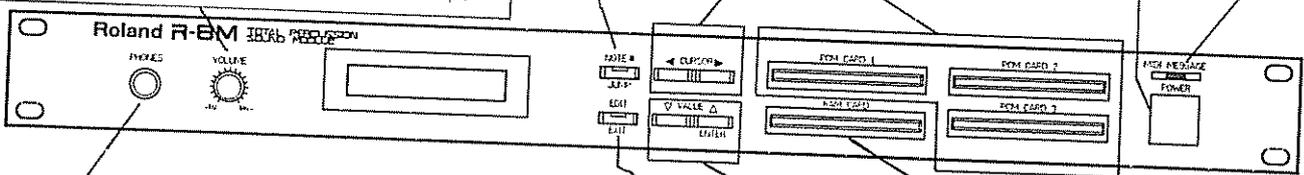
Ce bouton règle le volume général des sorties et du casque.

Indicateur de message MIDI

S'allume quand un message MIDI est reçu.

Commutateur d'alimentation (Power)

Met l'appareil en ou hors fonction.



Prise casque (Phones)

Un casque (RH-100, etc.) peut être connecté à cette prise. Utilisez un casque d'une impédance de 8 à 150 ohms. Le son peut être entendu par les prises de sortie, même si le casque est branché.

Bouton Edit/Exit

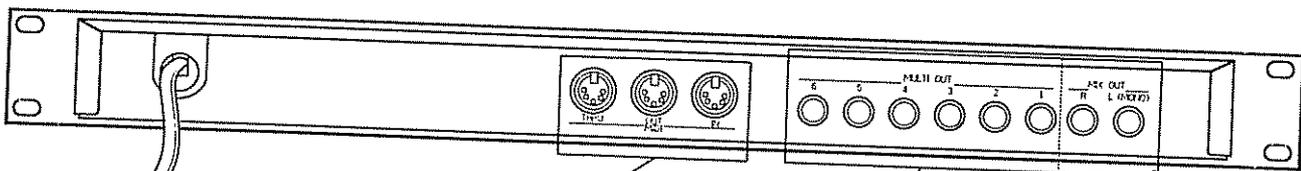
Pressez ce bouton pour passer en mode Edit. Dans le mode Edit, presser ce bouton vous fera retourner à l'affichage de menu du niveau précédent (voir page 21).

Boutons Value

Ces boutons modifient les valeurs du paramètre actuellement sélectionné. Dans les affichages de menu du mode Edit, pressez le bouton [ENTER] (▲) pour spécifier les groupes de paramètres, ou pour exécuter des procédures telles que l'écriture (Write).

Fente pour carte RAM

Une carte RAM (M-256E) peut être insérée dans cette fente.



Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Connectez des appareils MIDI à ces prises.

Prises MULTI OUT (1 - 6)

Ces prises peuvent indépendamment émettre le son des instruments, ceci étant déterminé par les réglages d'assignation de sortie. Section Instrument (page 28), Section de jeu (page 38).

Prises MIX OUT (L (MONO), R)

Ces prises émettent le son en stéréo. Pour une sortie mono, utilisez la prise L (MONO).

Chapitre I

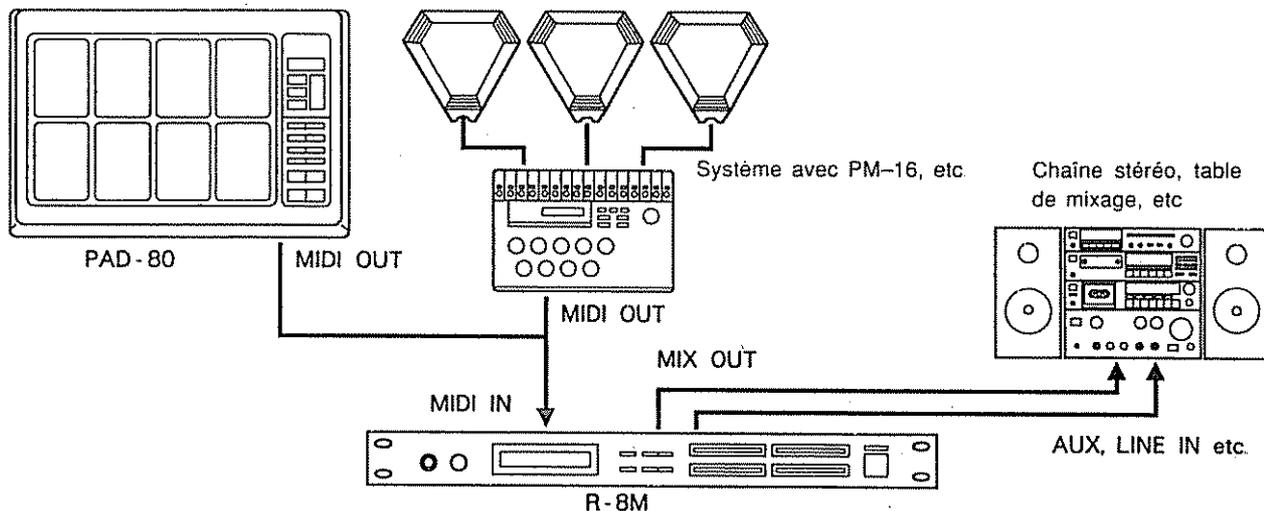
Essayons le

R-8M

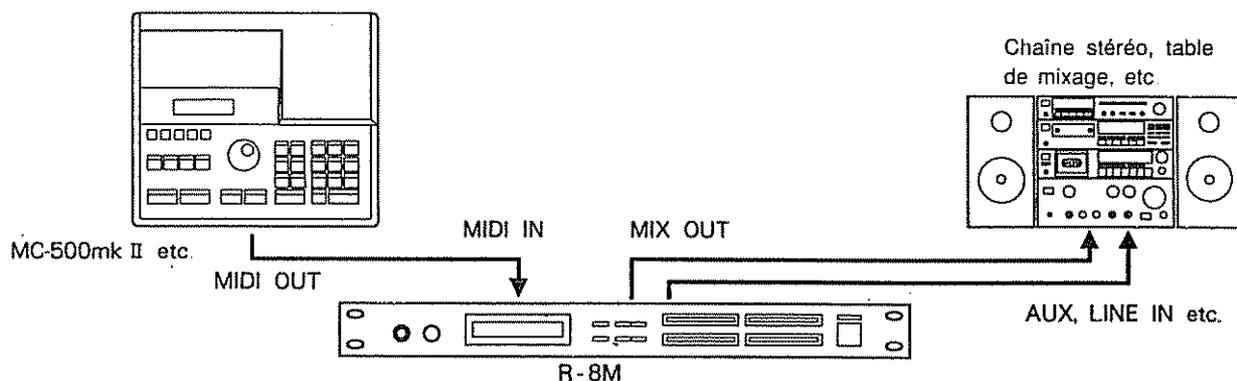
1 CONNEXIONS

Faites les connexions appropriées à votre système personnel. Ci-dessous se trouvent des exemples de configurations possibles. Si vous utilisez le MIDI pour la première fois, veuillez lire "A propos du MIDI" (page 68) avant de poursuivre.

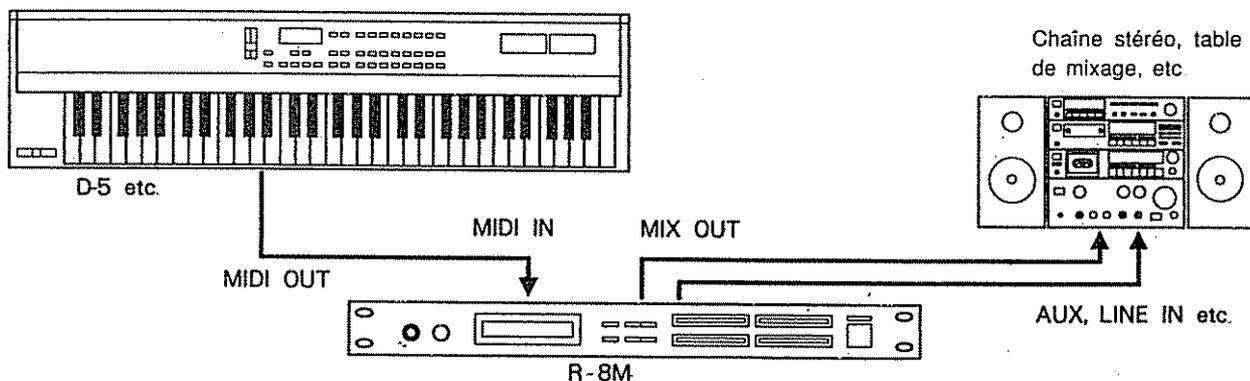
● Avec des pads MIDI



● Avec un séquenceur



● Avec un clavier de commande



* Les réglages d'usine font produire tous les sons par les prises MIX OUT. Si vous désirez utiliser les sorties séparées MULTI OUT, modifiez les réglages de sortie de chaque instrument (page 28).

2 COMMENT ECOUTER LES SONS

Voici comment faire jouer les instruments internes du R-8M.

1. Mettez l'appareil sous tension

- ① Vérifiez que les appareils externes sont correctement connectés et allumez le R-8M. L'affichage suivant apparaîtra, c'est le **MODE DE JEU**.

```
PLAY <PATCH-01>
P:I-01 F:I-01
```

- ② Allumez vos autres appareils. Terminez par l'amplificateur.

2. Ecoutez l'auto-démonstration

Le R-8M dispose d'un morceau pré-programmé pour démontrer ses possibilités. La fonction ROM PLAY fait jouer automatiquement ce morceau.

Pour écouter ce morceau, utilisez la procédure suivante.

- ① Sélectionnez l'affichage de ROM PLAY.
Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).
Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "UTIL" (qui clignote) et pressez **ENTER**.
Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "ROMPLAY", et pressez **ENTER**.

```
ROM PLAY <Stop>
#1 INT:ESCAPE
```

↑
Nom du morceau
Numéro de morceau

ESCAPE (Copyright © 1989 Roland Corporation)

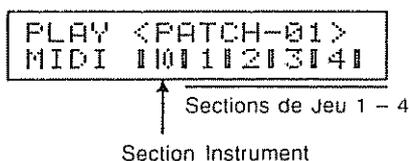
- ② Utilisez le bouton de volume pour régler le volume.
- ③ Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner un morceau et pressez **VALUE**  pour faire débiter la reproduction.
 - * Chaque carte ROM de sons (vendue séparément) contient également un morceau utilisant les instruments de la carte. Le numéro 2-4 indique le numéro de morceau de la carte ROM. S'il n'y a pas de carte insérée, l'afficheur indiquera "????????". Pour faire reproduire un morceau de démonstration situé sur une carte ROM, voir page 13.
- ④ Pour stopper la reproduction, pressez **VALUE** .
Si vous pressez **VALUE** , la reproduction reprend du point où vous l'aviez stoppée.
- ⑤ Pour retourner en mode de jeu, maintenez **JUMP** et pressez **EXIT** (l'indicateur s'éteint).
 - * Durant l'auto-démonstration, le R-8M ne répond plus aux messages MIDI. Les données de note de l'auto-démonstration ne sont pas non plus transmises par la prise MIDI OUT.

- * Si vous faites reproduire une auto-démonstration, les patches de l'aire temporaire (voir page 17) reprendront leurs réglages d'avant modification. Si vous aviez modifié les réglages de patch sans les sauvegarder, vos changements seront perdus.

3. Comment faire jouer chaque instrument

Voici comment faire jouer chacun des 68 instruments (sonorités de percussion) internes. Afin d'y parvenir, réglez le canal de transmission de votre appareil de commande pour qu'il corresponde au canal de réception du R-8M. Les réglages d'usine affectent le canal de réception 10 au R-8M, aussi, s'il n'a pas été changé, réglez l'appareil de commande pour qu'il transmette sur le canal 10.

● Vérifiez le canal de réception



Pour vérifier le canal de réception du R-8M, utilisez **CURSOR** pour sélectionner l'affichage de gauche en mode de jeu. L'afficheur indiquera le canal de réception de chaque section, mais pour l'instant, ne vérifiez que le canal de réception de la section instrument.

■ Faites jouer les instruments internes

● Faites jouer les sons

Quand vous jouez une note sur le clavier de commande, l'instrument correspondant à cette touche (en fait à ce numéro) sera joué.

Si vous jouez à partir de pads MIDI, écoutez les différents sons en changeant à chaque fois le numéro de note transmis par le pad.

Si vous faites jouer les sons à partir d'un séquenceur, les données musicales du séquenceur doivent correspondre à l'assignation des instruments du R-8M, ou sinon certaines parties seront jouées avec d'autres instruments que ceux espérés. Avant de faire reproduire les données du séquenceur, réglez la section instrument du R-8M pour que l'assignation des sons aux numéros de note corresponde à celle de votre séquenceur (voir page 25).

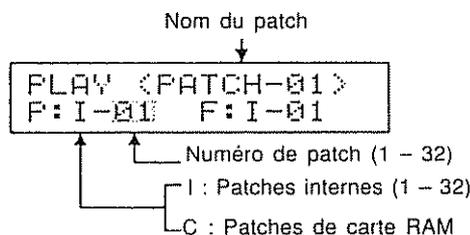
● Comment sélectionner les patches

Le R-8M peut mémoriser 32 configurations (sets) de batterie sous forme de patches. Une carte RAM (M-256 E) peut stocker 32 patches supplémentaires. Quand vous jouez, vous pouvez instantanément choisir un patch, qu'il soit interne ou sur carte RAM.

Voici comment sélectionner les patches et faire jouer les sons de batterie de chaque patch. Pour sélectionner un patch, utilisez la procédure suivante depuis le mode de jeu.

- * Pour les réglages d'usine des patches, référez-vous à la liste des patches (page 84).
- * Dans les patches programmés en usine, les positions stéréo des sons (panoramique) sont celles ressenties quand on est à la place du batteur. Si vous désirez faire jouer ces patches, inversez les connexions des prises MIX OUT L et R.

- ① Utilisez **CURSOR** pour accéder à l'affichage du numéro de patch.



- ② Utilisez **VALUE**   pour sélectionner un patch interne (I01 – I32) et faire jouer ses sons.

Pour utiliser les patches d'une carte RAM, insérez fermement cette dernière dans la fente prévue à cet effet. Utilisez **CURSOR**   pour accéder à "I" (interne) et avec **VALUE**   , changez pour "C" (carte).

- * Les cartes RAM vierges ne peuvent pas être utilisées directement. Pour leur première utilisation, référez-vous à "Utiliser une carte RAM" (page 60).
- * Les patches peuvent également être sélectionnés par l'arrivée de messages MIDI de changement de programme. Les numéros de programme sont définissables par l'utilisateur (page 57).

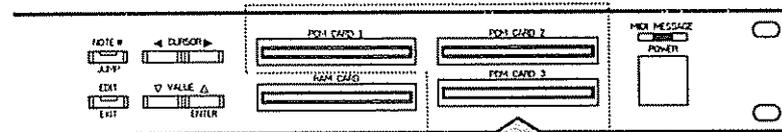
■ Faire jouer les instruments d'une carte de sons ROM

Une carte ROM (série SN-R8) permet d'augmenter le nombre d'instruments disponibles. Jusqu'à trois cartes peuvent être simultanément utilisées. Les instruments internes et ceux d'une carte peuvent être librement combinés pour faire un patch.

● Comment sélectionner les instruments

Pour sélectionner les instruments d'une carte de sons ROM, utilisez la procédure suivante.

- ① Assurez-vous que la carte ROM est correctement insérée dans une des fentes pour carte PCM

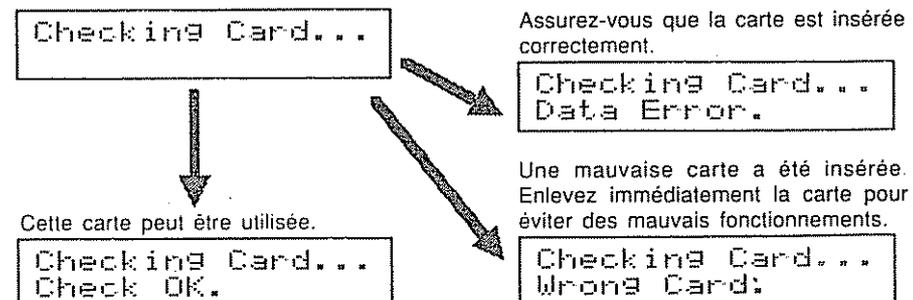


La carte doit être insérée dans une des fentes pour carte PCM 1 – 3

Numéro de carte



Quand une carte est insérée, le R-8M vérifie à la fois la validité de la carte, et si elle a ou non été correctement insérée.



② Passez à l'affichage d'assignation des instruments.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "INST" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "SOUND" et pressez **ENTER**.

Numéro de note

↓
 NOTE 21(A 0)
 -*:* :***

③ Pour sélectionner un numéro de note, suivez la procédure ci-dessous.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour choisir un numéro de note (21 - 108).

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).

④ Utilisez **VALUE**   pour sélectionner le numéro de la carte insérée.

Numéro de carte → NOTE 21(A 0)
 05-01:BEAT_K
 ↑ ↑
 Numéro d'instrument Nom d'instrument

*: Quand "I" est sélectionné, le choix se fera parmi les instruments internes.

⑤ Utilisez **CURSOR**   pour accéder au numéro d'instrument et **VALUE**   pour sélectionner l'instrument.

⑥ Quand l'appareil de commande externe transmet un message de note ayant le numéro affiché, l'instrument sélectionné sera joué. Sélectionnez les différents instruments pour écouter leur sonorité.

⑦ Une fois l'écoute des instruments finie, revenez en mode de jeu en maintenant enfoncé **JUMP** et en pressant **EXIT** (l'indicateur s'éteint).

*: Tant que l'afficheur indique "Checking Card", le R-8M ne produit aucun son, même si un message MIDI est reçu. Si vous insérez une carte alors qu'un son est en cours de reproduction, ce son s'arrête.

● Vérifier les cartes de sons ROM nécessaires

Si des instruments d'une carte de sons ROM sont assignés à l'une des sections, vous pouvez vérifier la présence de la carte en question en utilisant **CURSOR**   depuis le mode de jeu pour sélectionner l'affichage suivant

L'afficheur indiquera le numéro des cartes utilisées par le patch (jusqu'à 3 cartes). Si l'une des cartes nécessaires est absente des fentes, son numéro clignotera.

<Exemple> Quand la carte numéro 2 n'est pas insérée

```
PLAY <PATCH-01>
CARD 01 02 03
```

Numéro de carte

Si moins de 3 cartes de sons ROM sont nécessaires pour le patch, "--" s'affichera.

<Exemple> Quand seule la carte numéro 1 est utilisée

```
PLAY <PATCH-01>
CARD 01 -- --
```

Si plus de 3 cartes de sons ROM sont nécessaires pour le patch, l'afficheur indiquera:

```
PLAY <PATCH-01>
CARD 01 02 03 . . .
```

● ROM PLAY (auto-démonstration)

```
ROM PLAY <Stop>
#4 C01:CARNAVAL
```

↑ ↑ ↑
 Numéro du morceau Numéro de carte Nom du morceau

Chaque carte de sons ROM contient un morceau d'auto-démonstration utilisant les instruments de la carte. Pour écouter ce morceau, insérez la carte ROM dans une fente PCM CARD et suivez l'étape ③ de "Écoutez l'auto-démonstration" (page 9) pour sélectionner un morceau (le numéro changera en fonction du numéro de la fente utilisée). La suite de la procédure est la même.

■ Sélection des patches de Feel

La fonction Feel change la sonorité des instruments choisis pour simuler les variations de timbre qui se produisent naturellement lorsqu'un vrai batteur joue.

- * Pour les réglages d'usine des patches de Feel, référez-vous à la "liste des patches de Feel" en page 115.
- * La façon dont la fonction Feel agit et la procédure de réglage sont expliquées en détail dans "Fonction Feel" (page 45).

● Sélectionnez un patch de Feel

① Utilisez CURSOR   pour accéder au numéro de patch de Feel.

```
PLAY <PATCH-01>
F: I-01 F: I-01
```

↑
Numéro de patch de Feel (1 – 16)

I : Patches de Feel internes
C : Patches de Feel de la carte RAM
OFF : Aucun Patch de Feel n'est utilisé

② Utilisez VALUE   pour sélectionner un numéro interne de patch de Feel (I01–I16).

Pour utiliser un patch de Feel venant d'une carte RAM, insérez fermement la carte RAM dans sa fente. Utilisez CURSOR   pour atteindre "I" et utilisez VALUE   pour le changer en "C". Si vous ne désirez pas utiliser de patch de Feel, réglez "I" sur "OFF".

- * Les cartes RAM vierges ne peuvent pas être directement utilisées. Si vous utilisez une carte RAM pour la première fois, référez-vous à "Utiliser une carte RAM" (page 60).
- * Les messages MIDI de changement de programme peuvent être utilisés pour sélectionner un patch de Feel depuis un appareil externe. Les numéros de programme sont définissables par l'utilisateur (page 57).

Chapitre II

*Avant de modifier
les réglages*

1 A propos du R-8M

Cette section explique comment est organisé le R-8M, ainsi que ses procédures de base.

1. Principes de base du R-8M

Pour utiliser le R-8M, il est important de comprendre les relations entre les trois éléments de base; section, patch et patch de Feel.

● Section

Une section est une unité qui peut être utilisée en tant que module de sons indépendant. Le R-8M comprend une section instrument et 4 sections "Performance". Les réglages MIDI et ceux déterminant comment sont produits les sons peuvent être faits indépendamment pour chaque section.

Normalement, la section instrument doit être suffisante, mais l'utilisation conjointe des sections "performance" étend plus encore les possibilités du R-8M.

Section instrument

Cette section sert au jeu normal des instruments de batterie. Vous spécifierez un canal MIDI de réception et assignerez chaque instrument à un numéro de note pour créer une configuration complète (set). Il est également possible de modifier le son pour chaque numéro de note.

Sections Performance 1-4

Chacune des quatre sections performance a son propre canal de réception et peut être utilisée indépendamment. Vous pouvez choisir un instrument pour chaque section performance et décider de la façon dont les paramètres de son (pitch/decay/nuance/pan) varieront en fonction du numéro de note joué.

Par exemple, avec des instruments tels que basse, marimba ou vibraphone (si vous utilisez une carte ROM), si vous réglez la variation de hauteur (pitch) de façon chromatique, vous pourrez jouer une mélodie à partir d'un clavier. De plus, en employant des réglages différents de nuance ou de decay pour les cymbales charleston ou ride en fonction de la note jouée, vous pouvez obtenir des variations sur un même instrument en jouant différentes notes.

● Patch

La combinaison de la section instrument et des sections Performance est appelée patch. La mémoire interne peut stocker 32 patches. Une carte RAM peut stocker 32 patches supplémentaires qui peuvent être sélectionnés durant le jeu de la même façon que les patches internes.

En préparant des patches appropriés à chaque morceau, il sera ensuite simple d'appeler le patch nécessaire durant le jeu pour instantanément changer la configuration de batterie.

● Patch de Feel

La fonction Feel modifie la sonorité de l'instrument choisi pour chaque section, simulant les variations naturelles de son produites quand un vrai batteur joue.

Il existe deux types de fonction Feel: **REGULAR**, qui modifie le son en fonction de la dynamique, ou périodiquement en synchronisation avec une horloge MIDI, et **RANDOM** qui modifie aléatoirement la sonorité. En utilisant ces deux fonctions combinées, vous pouvez retrouver les effets naturels créés par les changements de sonorité. La mémoire interne peut contenir 16 patches de Feel et une carte RAM peut en contenir 16 autres. Pour une même interprétation d'une partie de batterie, le simple changement de patch de Feel peut entraîner de grandes différences.

2. Structure de la mémoire

La façon dont opère le R-8M dépend des réglages de ses différents paramètres. Les réglages de ces paramètres sont stockés en mémoire. La mémoire du R-8M est divisée en plusieurs zones ou aires: aire de setup, aire de mémoire, aire temporaire et aire d'instrument

Aire de setup

L'aire de setup contient les paramètres affectant le fonctionnement général du R-8M, tels que l'interprétation des messages MIDI, la protection de mémoire et les tableaux de correspondance des changements de programme. Les réglages de l'aire de setup sont préservés même quand l'appareil est éteint.

Aire de mémoire

L'aire de mémoire interne contient les réglages des 32 patches et des 16 patches de Feel. Les réglages de cette aire sont conservés même quand l'appareil est éteint. Les données de la carte RAM sont également considérées comme données de l'aire mémoire.

Aire temporaire

L'aire temporaire est celle dans laquelle sont modifiés les réglages de patch et de patch de Feel. Quand vous sélectionnez un patch, les réglages correspondant de l'aire mémoire sont copiés dans l'aire temporaire. Ces réglages sont conservés même quand l'appareil est éteint. Toutefois, si vous sélectionnez un autre patch ou patch de Feel, de nouveaux réglages viendront de l'aire mémoire et remplaceront les précédents.

Aire d'instrument

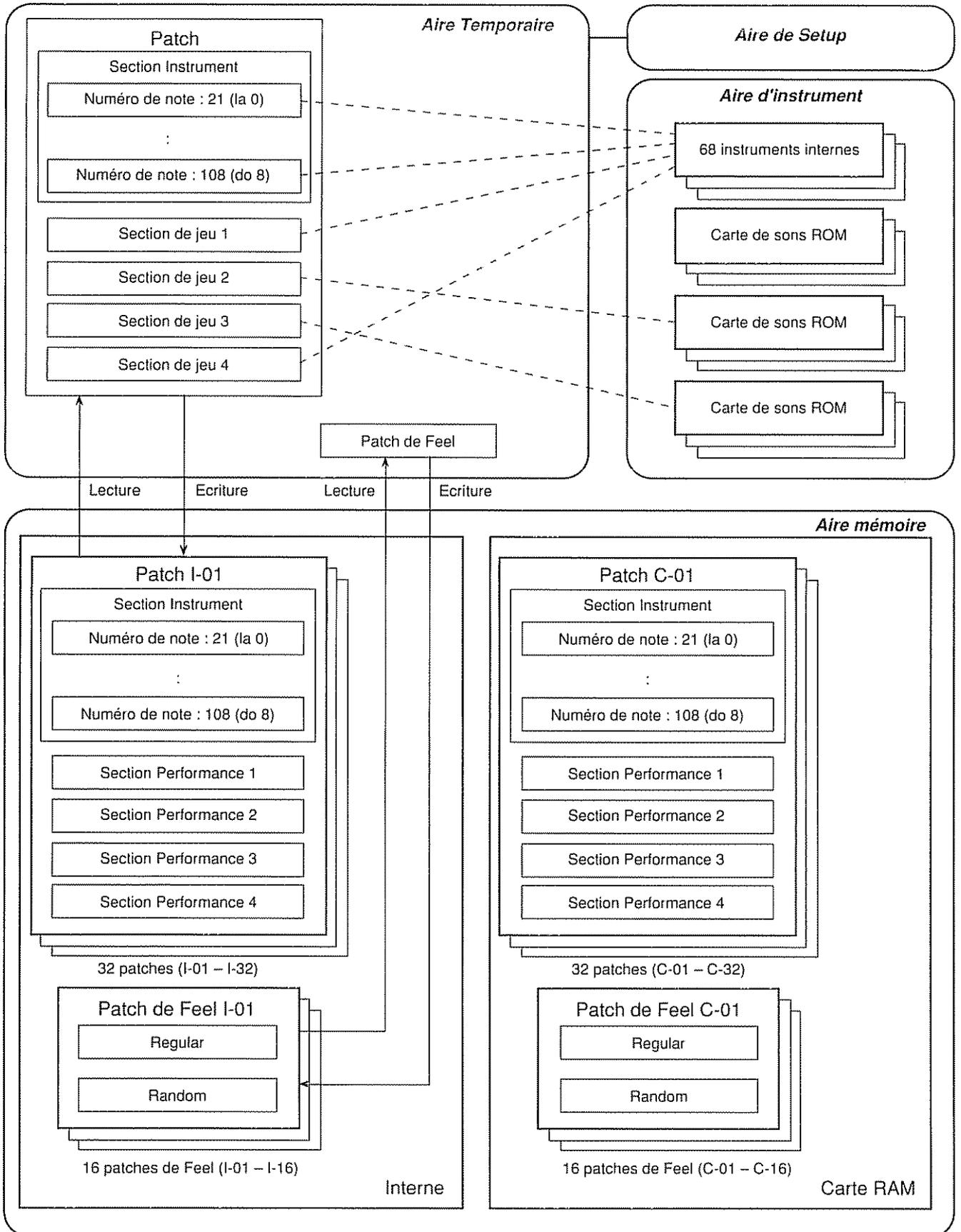
Un instrument est en fait une forme d'onde de base correspondant à un instrument de percussion et stockée numériquement. Le R-8M contient 68 instruments différents dans l'aire d'instrument. Les instruments d'une carte ROM sont également considérés comme appartenant à cette aire. La sonorité de chaque instrument peut être modifiée par les paramètres de son, mais cela n'affecte jamais la forme d'onde elle-même.

Quand vous faites jouer le R-8M, le son sera produit en fonction des réglages de l'aire de setup et des réglages actuels de l'aire temporaire. Quand vous sélectionnez un patch, ses réglages (de l'aire mémoire) seront copiés dans l'aire temporaire. La même procédure s'applique aux patches de Feel.

※ Lorsque nous disons que les réglages de l'aire mémoire sont lus dans l'aire temporaire, cela signifie que ces réglages sont copiés de l'aire de mémoire dans l'aire temporaire.

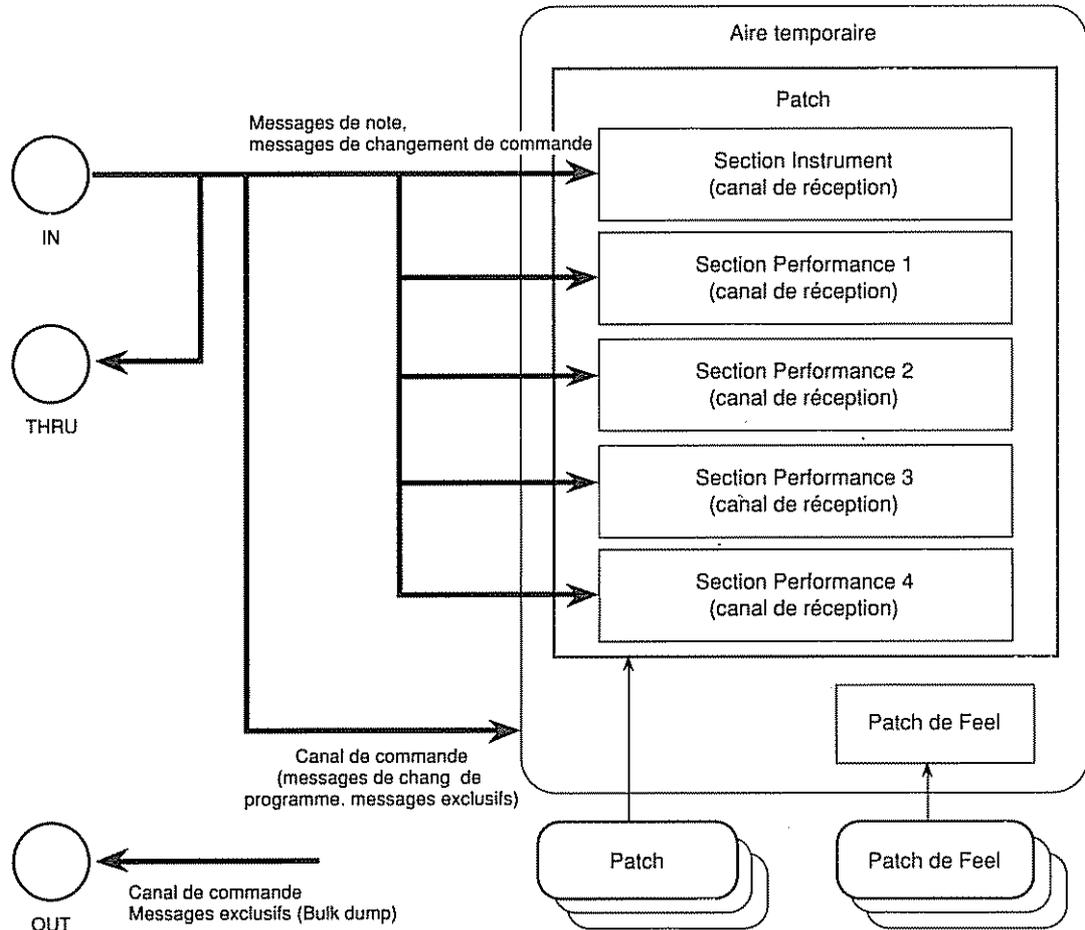
Il est important de se rappeler que lorsque vous modifiez les réglages de patch ou de patch de Feel, vous modifiez les réglages copiés dans l'aire temporaire et non pas les réglages de l'aire de mémoire. Ces réglages temporaires seront perdus si un autre patch ou patch de Feel est sélectionné car ils seront alors remplacés par une copie des paramètres de ce nouveau patch. Si vous désirez conserver les réglages faits en aire temporaire, vous devez suivre la procédure d'écriture (WRITE) pour les stocker en aire mémoire (interne ou sur carte RAM).

L'organisation interne des données du R-8M peut être résumée comme ci-dessous



3. Circulation des messages MIDI

Le R-8M utilise les types de messages MIDI suivants.



Chaque section a son propre canal MIDI sur lequel les messages MIDI sont reçus indépendamment. Le canal de réception de chaque section (page 25, 35) reçoit principalement les messages de note et les messages de changement de commande. De plus, la section instrument reçoit des messages de changement de commande pour modifier la sonorité de jusqu'à 9 instruments spécifiés à l'avance. De cette façon, chaque section peut être utilisée comme une source sonore indépendante. En plus du canal de réception pour chaque section, il existe également un canal de commande (Control Ch, page 55). Le canal de commande reçoit les messages de changement de programme destinés à changer de patch ou de patch de Feel. Vous pouvez utiliser le tableau de correspondance (map) des changements de programme (page 57) pour choisir quel patch ou patch de Feel sera sélectionné par l'arrivée d'un certain numéro de programme. Le canal de commande sert également pour la réception et la transmission de messages exclusifs.

2 FONCTIONNEMENT DE BASE

1. Les modes

Le R-8M fonctionne selon deux modes principaux: le mode de jeu, que vous utiliserez normalement, et le mode d'édition, dans lequel vous modifierez les réglages de patch et de patch de Feel. Le mode d'édition est globalement divisé en quatre modes (ci-dessous) selon la fonction des paramètres, ces modes étant eux-mêmes divisés en plusieurs groupes.

● Mode Setup

Protection de mémoire (PROTECT)	Commutateur de protection destiné à protéger les réglages de patches et de patches de Feel stockés dans la mémoire interne.	P.56
MIDI	Pour faire les réglages MIDI qui affectent la totalité du R-8M.	P.55
Tableau de correspondance des programmes (PGM)	Donne la correspondance entre les numéros de programme reçus et les numéros de patch ou de patch de Feel sélectionnés.	P.57
Empilage (STACK)	Utilisez ce mode si vous avez connecté deux R-8M ou plus pour augmenter le nombre de notes simultanément disponibles.	P.58

● Mode d'édition de patch

Nom du patch (NAME)	Pour donner un nom à un patch.	P.40
Section Instrument (INST)	Pour faire les réglages de la section Instrument.	P.25
Section Performance (PFM)	Pour faire les réglages des sections Performance.	P.35
Ecriture de patch (WRITE ou WRT)	La procédure d'écriture permet le stockage des réglages en mémoire.	P.40

● Mode d'édition de Feel

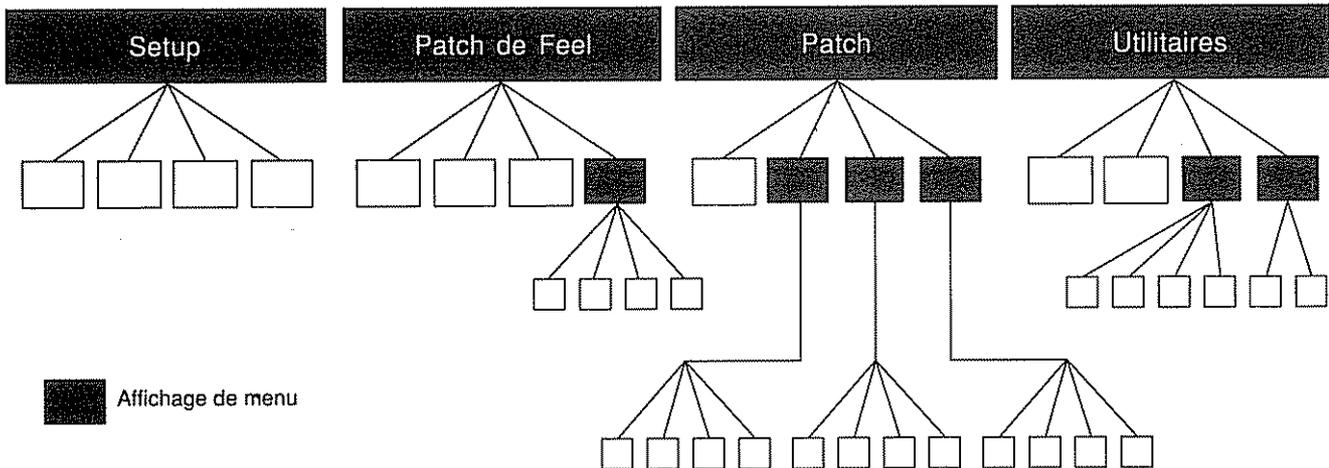
Assignation d'instrument (ASSIGN)	Pour sélectionner les instruments et les paramètres que vous désirez faire modifier par un patch de Feel.	P.47
REGULAR	Pour faire les réglages du Feel de type Regular.	P.48
RANDOM	Pour faire les réglages du Feel de type Random.	P.50
Ecriture de Feel (WRITE)	La procédure d'écriture permet le stockage des réglages de patch de Feel.	P.51

● Mode utilitaire

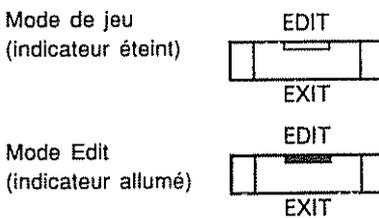
Auto-démonstration (ROM PLAY)	Reproduction des morceaux d'auto-démonstration.	P.9
Contraste de l'afficheur (LCD)	Permet le réglage du contraste de l'afficheur.	P.65
Sauvegarde de masse (Bulk Dump)	Permet la transmission de messages exclusifs vers un autre appareil MIDI.	P.57
Carte RAM (RAM)	Utilisez ce mode si vous avez connecté deux R-8M ou plus pour augmenter le nombre de notes simultanément disponibles.	P.58

2. Fonctionnement de base du R-8M

Le mode d'édition est organisé selon une structure en arbre, par groupes de paramètres, comme indiqué dans le schéma suivant. En mode d'édition, vous sélectionnez un groupe depuis un affichage de menu pour ensuite accéder à l'affichage du paramètre voulu et enfin le modifier. Toutefois, la procédure sera différente pour d'autres affichages que ceux des réglages de paramètres. Pour plus de détails, référez-vous à l'explication de chaque fonction.



● Comment passer d'un mode à l'autre



En mode de jeu, pressez **EDIT**. L'indicateur s'allumera et le R-8M passera en mode d'édition.

Pour retourner en mode de jeu, pressez **EXIT** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indicateur s'éteigne. Autrement, vous pouvez maintenir **JUMP** enfoncé et presser **EXIT** pour retourner instantanément au mode de jeu, depuis n'importe quel affichage.

● Comment obtenir un autre affichage



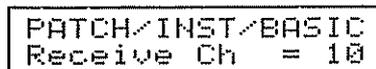
Quand vous passez en mode d'édition, l'affichage représenté à gauche apparaît. C'est l'affichage du menu donnant les noms (abrégiés) des quatre modes décrits précédemment.

Utilisez **CURSOR** (←) (→) pour choisir le nom du mode dans lequel vous désirez accomplir des changements et pressez **ENTER**. Quand vous pressez **ENTER**, l'affichage donne le menu du niveau suivant. Répétez cette procédure pour sélectionner le groupe de paramètres voulu.

En mode d'édition, chaque fois que vous pressez **EXIT**, vous revenez un affichage en arrière. Presser plusieurs fois **EXIT** vous ramènera au mode de jeu.

● Comment modifier les valeurs des paramètres

Exemple d'affichage:
le réglage du canal de réception pour
la section Instrument



Les différents affichages de paramètres seront comme indiqué à gauche. La ligne supérieure de l'afficheur indiquera le groupe choisi dans les affichages de menu. Cela vous permet de voir le groupe de paramètres dans lequel vous travaillez.

● Si un groupe de paramètres contient deux paramètres ou plus, utilisez **CURSOR** (←) (→) pour passer de l'un à l'autre.

● Si un affichage contient deux paramètres ou plus, utilisez **CURSOR**   pour accéder à la valeur que vous désirez modifier.

● Utilisez **VALUE**   pour modifier la valeur du paramètre. Quand vous pressez  la valeur diminue, et quand vous pressez  la valeur augmente. Si vous continuez à presser l'un ou l'autre de ces boutons, la valeur changera de façon continue. Si vous pressez  (ou ) pendant que vous tenez enfoncé  ou , la valeur changera de façon plus rapide.

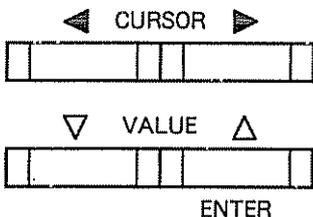
● **Comment utiliser NOTE #**

Normalement les boutons **CURSOR**   sont utilisés pour sélectionner les paramètres. Lorsque vous éditez les groupes de paramètres indiqués dans le tableau suivant, toutefois, vous devez presser NOTE # (l'indicateur s'allumera) pour que ces boutons fonctionnent de façon différente.

Pressez NOTE # à nouveau (son indicateur s'éteindra) et la procédure reviendra à la normale.

Groupe de paramètres	Fonction du bouton
Feel (assignation d'instrument, REGULAR, RANDOM)	Choix des numéros réglés dans le patch de Feel
Patch / section instrument (changement de commande)	Choix du type de chang. de commande
Patch / section instrument (paramètres de son)	Choix des numéros de note
Patch / section Performance (paramètres de base, de suivi de clavier, de son)	Choix des sections Performance

■ **La fonction Jump**



Cette fonction vous permet d'instantanément passer à un affichage qui aura été précédemment assigné à un bouton spécifique.

Un affichage peut être assigné à chacun des boutons **CURSOR**   et **VALUE**  . Vous pouvez "sauter" à l'affichage assigné à tout moment. En programmant ces boutons pour accéder ainsi aux affichages les plus fréquemment utilisés, vous pouvez accélérer les procédures d'édition.

● **Comment assigner un affichage à un bouton**

- ① Accédez à l'affichage que vous désirez assigner.
- ② Pressez et maintenez enfoncé l'indicateur JUMP jusqu'à ce que l'indicateur JUMP commence à clignoter.
- ③ Pressez le bouton (**CURSOR**   ou **VALUE**  ) que vous désirez associer à cet affichage.

* Pour quitter ce mode sans effectuer l'assignation, pressez JUMP.

● **Comment "sauter" à un affichage assigné**

Tout en maintenant enfoncé JUMP, pressez le bouton auquel l'affichage a été associé, et vous passerez immédiatement à cet affichage.

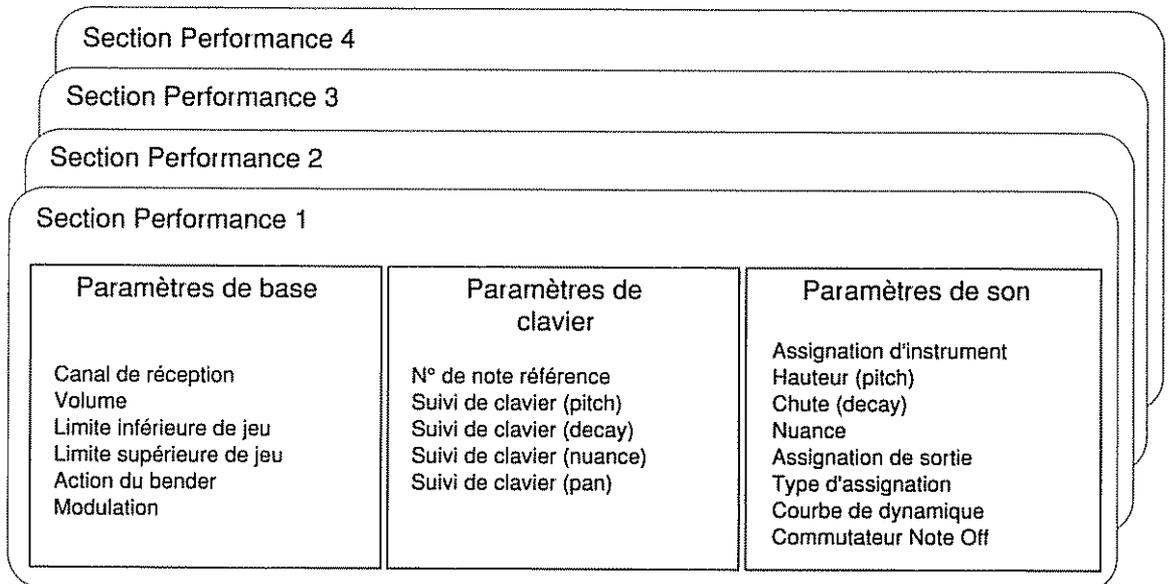
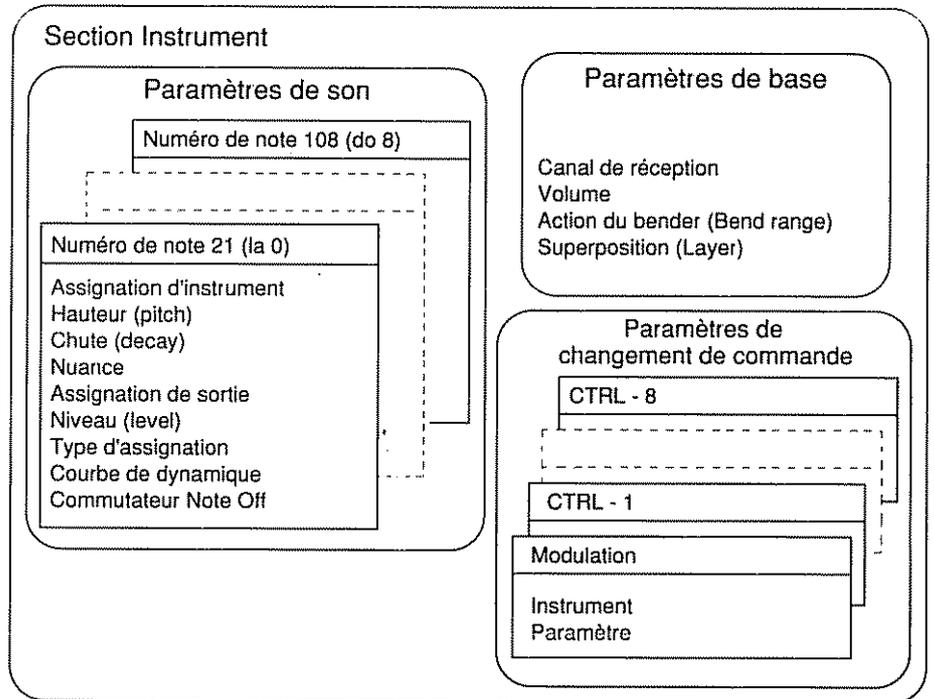
※ Pressez le bouton associé avant que l'indicateur JUMP ne commence à clignoter.

Chapitre III

*Comment changer
les réglages*

1 PATCH

Chaque patch contient les réglages de paramètres suivants. Réglez les paramètres de chaque section en fonction de l'équipement MIDI que vous utilisez et en fonction de votre environnement musical.



Choisissez un patch (voir page 10) et modifiez ses réglages pour créer un nouveau patch. Quand vous modifiez les réglages d'un patch, une "*" est affichée lorsque vous retournez à l'affichage de jeu.

```
PLAY <PATCH-01>
P: I-01(*) F: I-01
```

- * Si vous désirez conserver vos nouveaux réglages de patch, vous devez suivre la procédure d'écriture de patch (voir page 41).
- * Si vous désirez créer un patch depuis rien, vous pouvez utiliser la procédure d'effacement (clear). Cela initialise tous les réglages de l'aire temporaire (voir page 44).

1. Section Instrument

Dans la section Instrument, vous pouvez assigner les instruments à des numéros de note (21 – 108) et les éditer comme indiqué ci-dessous.

■ Paramètres de base

Ces paramètres affecteront la totalité de la section Instrument. Les paramètres de base suivants sont disponibles.

● Receive Ch (canal de réception): 1 – 16

```
PATCH/INST/BASIC
Receive Ch = 10
```

Cela détermine le canal de réception MIDI. Les messages de note, de Pitch Bend et de changement de commande seront reçus sur ce canal.

● Volume: 0 – 127

```
PATCH/INST/BASIC
Volume = 127
```

Cela détermine le volume général de la totalité de la section Instrument. Plus vous augmentez la valeur, plus le volume est important. Pour un réglage de 0, il n'y a pas de son.

* Cette valeur peut être modifiée par l'arrivée de messages de volume MIDI (commande No 7) (voir page 55).

● Bend Range (action du bender): 0 – 12 (1 octave par paliers d'un demi-ton)

```
PATCH/INST/BASIC
Bend Range = 12
```

Cela détermine la réponse de la hauteur de l'instrument à l'action des messages de Pitch Bend. Cette valeur donne le changement de hauteur obtenu lorsque le levier bender est totalement incliné. Avec une valeur de 0, le levier bender n'a pas d'effet.

* Le commutateur Bender détermine si les messages de Pitch Bend sont ou non reçus (voir page 55).

● Layer (fonction de superposition): ON, OFF

```
PATCH/INST/BASIC
Layer = OFF
```

La fonction Layer permet à deux instruments d'être simultanément produits à l'arrivée d'un message de note unique. Quand vous mettez cette fonction ON, les messages de note des numéros 29 (fa 1) à 60 (do 4) feront jouer deux instruments simultanément. Le R8-M ne produira aucun son quand les messages de note allant de 77 (fa 5) – 108 (do 8) sont reçus.

Par exemple, vous pouvez assigner deux fois le même instrument à un même numéro de note et légèrement désaccorder les deux sonorités pour créer un son plus riche. D'autres effets intéressants peuvent être obtenus en superposant les instruments.

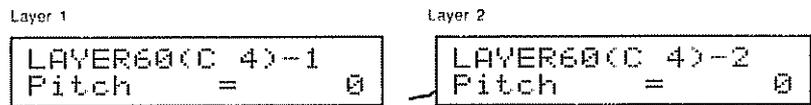
Fonction Layer : OFF

21 – 108

Fonction Layer : ON

21 – 28	29 – 60 (entendus ensemble avec les instruments 77 – 108)	61 ~76	77 – 108 (aucun son)
77 – 108			

Si vous réglez la fonction Layer sur On, l'affichage des sons superposés (LAYER) 1 et 2 apparaîtra lorsque vous éditez les paramètres de son des numéros de note 29 – 60.



* Quand la fonction Layer est réglée sur OFF, la valeur de paramètre de Layer 2 est copiée sur celle du numéro de note correspondant entre 77 et 108, ce qui dans l'exemple ci-dessus fait correspondre le Layer 60-2 au numéro de note 108.

[Procédure de réglage]

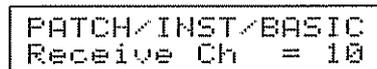
- ① Accédez à l'affichage de réglage des paramètres de base (section Instrument).

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allumera).

Utilisez **CURSOR** [◀▶] pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** [◀▶] pour sélectionner "INST" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** [◀▶] pour sélectionner "BASIC" et pressez **ENTER**.



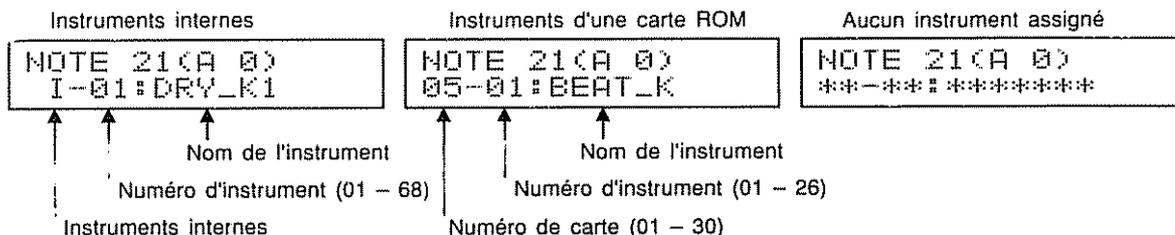
- ② Utilisez **CURSOR** [◀▶] pour sélectionner le paramètre et utilisez **VALUE** [▲▼] pour régler sa valeur.

- ③ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu (l'indicateur s'éteindra).

■ Paramètres de son

Ces paramètres assignent un instrument à chaque numéro de note (21 – 108), et modifie le son de chaque instrument assigné.

● Assignation d'instrument



Ces réglages assignent un instrument à chaque numéro de note. Après avoir sélectionné soit I, soit 01 – 30 (qui correspond au numéro de carte), sélectionnez le numéro de l'instrument voulu (voir page 76). Si l'instrument n'est pas assigné, réglez la valeur de gauche (I, 01 – 30) sur "* *".

* Le tableau des sons, fourni avec la carte, donne la liste des instruments de la carte. Si vous choisissez un numéro d'instrument qui n'est pas indiqué sur le tableau des sonorités, aucun son ne sera produit.

Si vous spécifiez un instrument d'une carte absente, l'affichage suivant apparaîtra mais vous pourrez cependant régler les paramètres de son. Si vous insérez la carte de son ROM spécifiée pour finalement jouer, le R8-M produira un son tel qu'il aura été édité.

```
NOTE 21(A 0)
03-01: ????????
```

* Si vous changez des assignations d'instrument, les paramètres de son de ce numéro de note seront ramenés aux réglages initiaux (voir page 78).

● Pitch (hauteur): -4800 – +4800 cents (par paliers de 10 cents)

```
NOTE 21(A 0)
Pitch = 0
```

Cela règle la hauteur de l'instrument. Plus vous augmentez la valeur du réglage, plus la note est élevée.

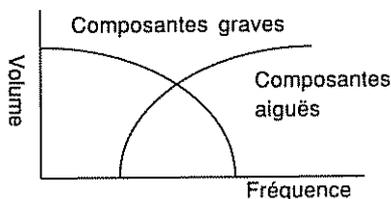
* Pour certains instruments, des réglages dépassant une certaine valeur deviendront sans effet.

● Decay (chute du son): 0 – 127

```
NOTE 21(A 0)
Decay = 4: 19
```

Cela règle le decay (temps de décroissance du son) de l'instrument. Plus vous augmentez la valeur, plus la chute est longue.

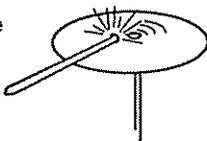
Si l'instrument vous permet de régler la nuance, l'afficheur donnera deux valeurs de decay. Ces deux valeurs correspondent au decay de chacune des deux sonorités.



Les instruments marqués "*" (grosse caisse ou "kick", caisse claire ou "snare", tom, etc.) dans le tableau de la page 76, vous permettent de régler indépendamment le decay pour la partie attaque (riche en composantes aiguës: la valeur de gauche) et pour la composante résonante (riche en graves: la valeur de droite).

Cela vous permet de simuler différentes tensions de caisse claire ou la sonorité d'un tom étouffé.

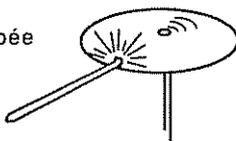
Cymbale frappée
près du dôme



Les instruments marqués par "*" "*" (charleston ou hi-hat, cymbale ride, etc.) dans le tableau de la page 76 vous permettent de régler le decay indépendamment pour la partie du son correspondant à la cymbale frappée près du dôme (valeur de droite) ou pour celle de la cymbale frappée à la périphérie (valeur de gauche).

Les deux valeurs de decay vous donnent un contrôle précis des nuances de sonorité.

Cymbale frappée
près du bord



* Pour certains instruments, le decay ne changera pas au-delà d'une certaine valeur. Pour les instruments de type inversé (I-62, I-63, I-64), le decay n'a pas d'effet.

● Nuance: 0 – 15

```
NOTE 21(A 0)
Nuance      = 8
```

Les instruments accompagnés de "*" ou "*" *" dans le tableau de la page 76 vous permettent de faire un réglage fin de la sonorité à l'aide du réglage de nuance. Pour les instruments doté d'une "*", augmenter la valeur de nuance augmentera la composante grave du son. Pour les instruments dotés de "*" *", augmenter la valeur de nuance donnera un son différent, ce qui dans le cas d'une cymbale le rapprochera d'une frappe plus centrale (près du dôme de la cymbale).

* Si l'instrument ne vous permet pas de régler la nuance, cet affichage n'apparaît pas.

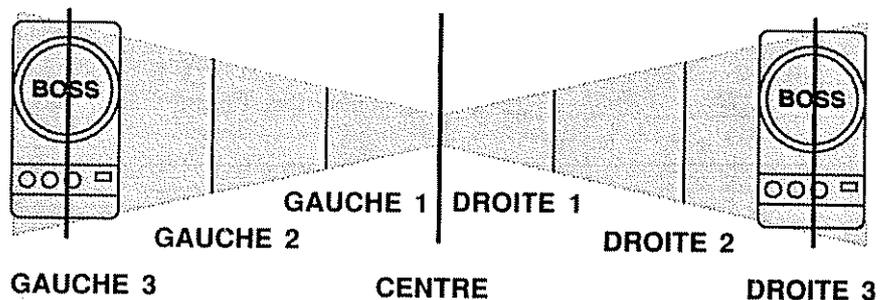
● Out Asgn (assignation de sortie): LEFT 1 – 3, CENTER, RIGHT 1 – 3, MULTI 1 – 6

```
NOTE 21(A 0)
Out Asgn= CENTER
```

Cela sélectionne la prise de sortie (MIX OUT, MULTI OUT 1-6) par laquelle le son de l'instrument sera produit.

Si vous utilisez le R8-M avec une table de mixage, vous pouvez faire produire chaque instrument par les sorties séparées (MULTI OUT) et faire un mixage sophistiqué en réglant la balance respective des instruments ou en ajoutant des effets à certains d'entre eux.

Si vous faites produire les instruments par les prises MIX OUT, la position stéréo ou panoramique peut être réglée sur 7 niveaux (LEFT = GAUCHE, RIGHT = DROITE).



● Level (niveau): 0 – 15

```
NOTE 21(A 0)
Level      = 15
```

Cela règle le volume de l'instrument. Plus vous augmentez la valeur, plus important devient le volume. Avec un réglage de 0, il n'y a pas de son.

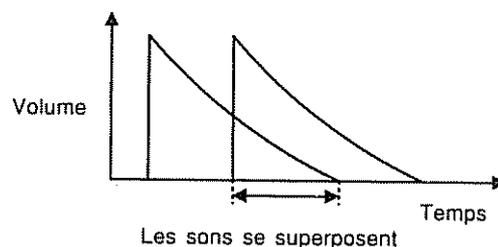
● Asgn Type (type d'assignation): POLY, MONO, EXC 1 – 8

```
NOTE 21(A 0)
Asgn Type = POLY
```

Cela détermine comment l'instrument sonnera.

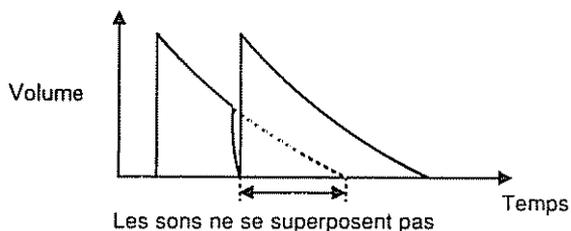
POLY:

Quand un même son est joué plusieurs fois successivement, le dernier son joué s'ajoutera aux précédents sans les affecter. Utilisez ce réglage lorsque vous ne désirez pas que des instruments à chute longue tels que des cymbales voient leur son coupé par la répétition des coups.



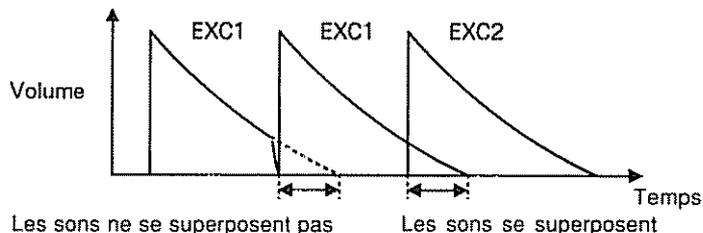
MONO:

Quand des sons sont joués répétitivement, les notes les plus antérieures sont coupées par la production des notes les plus récentes.

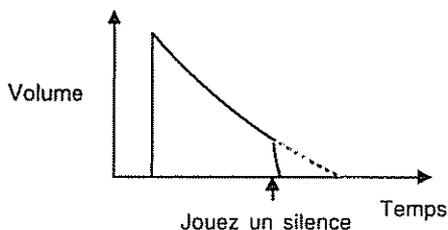


EXC 1-8:

Des instruments porteurs du même numéro EXC (numéro d'exclusion) ne pourront pas être produits simultanément. Utilisez ce réglage lorsque vous désirez que le jeu d'un instrument interdise celui d'un autre. Par exemple, des instruments tels que la charleston ouverte et la charleston fermée, qui ne doivent normalement pas pouvoir être joués simultanément, pourront être réglés sur le même numéro d'exclusion.



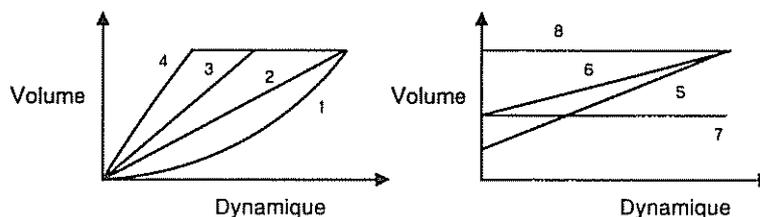
I-68 est un silence (REST) et il n'entraîne aucun son. Il peut être utilisé avec le même numéro d'exclusion que certains sons pour donner l'impression que l'on coupe artificiellement la résonance d'une cymbale (comme un batteur le ferait avec la main) ou pour simuler des effets de reverb Gate (en l'utilisant par exemple pour couper à un moment précis la chute du son de caisse claire avec reverb).



● **Velo Curve (courbe de dynamique): 1 – 8**

```
NOTE 21(A 8)
Velo Curve = 2
```

Sélectionnez une des 8 courbes suivantes pour déterminer comment la dynamique de la note reçue affectera le volume.



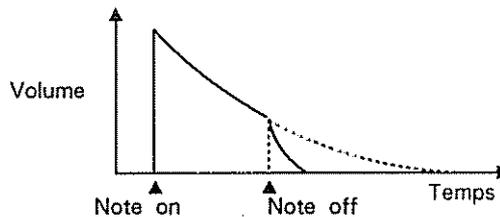
● Note off RX (réception des notes off): ON, OFF

```
NOTE 21(A 0)
Note Off Rx =OFF
```

Cela détermine si les messages "note off" (ou les messages "note on" avec une dynamique de 0) sont reçus ou non. Normalement, vous laisserez ce commutateur sur OFF, mais si vous désirez utiliser les messages "note off" pour par exemple couper une cymbale à un moment déterminé etc., réglez-le sur ON.

ON:

Quand un message "note off" (pour la note actuellement produite) est reçu alors que l'instrument est en cours de jeu, le son de cet instrument sera coupé. Quand le commutateur de dynamique (voir page 56) est réglé sur ON, la dynamique de relâchement (dynamique de message "note off") contrôlera la vitesse de disparition du son.



OFF:

Le son ne sera pas étouffé même si un message "note off" est reçu.

[Procédure de réglage]

- ① Accédez à l'affichage de réglage du paramètre de son (section Instrument).

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "INST" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "SOUND" et pressez **ENTER**.

```
NOTE 21(A 0)
I-01:DRY_K1
```

- ② Sélectionnez le numéro de note.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le numéro de note (21 - 108).

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).

- ③ Utilisez **CURSOR** pour choisir le paramètre et **VALUE** pour le régler.

* Pour accéder à un autre numéro de note, répétez l'étape ②.

- ④ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

Vous pouvez choisir le numéro de note en transmettant un message au R-8M depuis un appareil MIDI externe. Ce message devra être un message de note porteur du numéro voulu. Pressez et maintenez enfoncé **NOTE #** jusqu'à ce que le symbole suivant apparaisse dans l'afficheur (relâchez le bouton avant que l'indicateur **NOTE #** ne commence à clignoter).

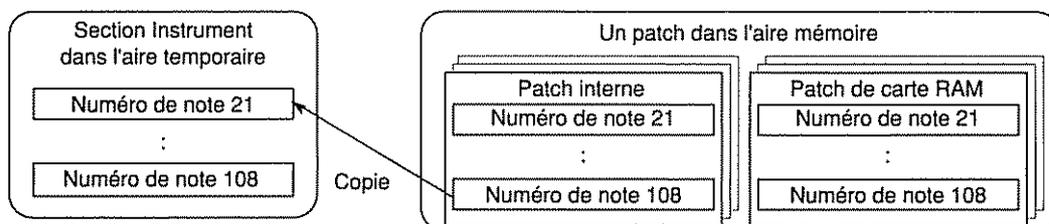
```
NOTE 21(A 0) 
I-01:DRY_K1
```

Quand ce symbole est affiché, le numéro de note apparaissant à l'écran changera en fonction des numéros de note reçus sur le canal de réception de la section Instrument. Pour retourner en fonctionnement normal, pressez et maintenez enfoncé **NOTE #** jusqu'à ce que le symbole disparaisse.

■ Fonctions utiles pour le réglage des paramètres de sons

● Copy (copie)

Cette fonction copie les réglages d'une note (les paramètres de son) d'un patch (aire mémoire) dans l'aire temporaire. Cela est pratique lorsque vous désirez utiliser les mêmes réglages que ceux faits pour un instrument précédemment programmé.



- ① Accédez à l'affichage de copie des paramètres de son (section Instrument).

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "INST" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "COPY" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "Sound Copy ?" et pressez **ENTER**.

Numéro de note de la destination de la copie

```

NOTE 21(A 0)
COPY P:I-01?
  
```

↑
Numéro de patch

- ② Sélectionnez le numéro de note servant de destination (dans l'aire temporaire).

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le numéro de note (21 – 108) qui sera la destination de la copie.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).

- ③ Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le patch qui contient l'instrument que vous désirez copier et pressez **ENTER**.

Sélectionnez entre I-01 – I-32 (patches internes) ou C-01 – C-32 (patches d'une carte RAM).

- ④ Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le numéro de note (21 – 108) de l'instrument que vous désirez copier.

```

NOTE 21(A 0)
COPY N 25(C#1)?
  
```

- ⑤ Pressez **ENTER** et les données seront copiées.

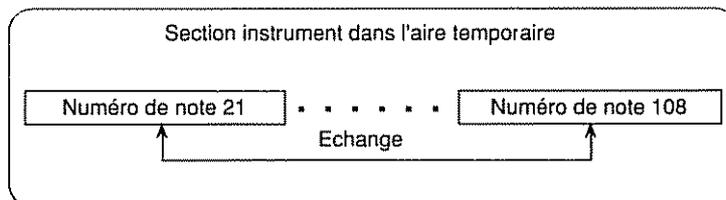
Pour quitter sans copier, pressez **EXIT**.

Si vous désirez copier les réglages d'un autre numéro de note, répétez les étapes ② à ⑤.

- ⑥ Tout en maintenant **JUMP** enfoncé, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

● Exchange (échange)

Cette fonction fait permuter les réglages (paramètre de son) de deux numéros de note spécifiés dans l'aire temporaire. Ceci est pratique lorsque vous désirez échanger deux instruments.



- ① Accédez à l'affichage d'échange pour les paramètres de son.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utiliser **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner "INST" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner "COPY" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner "Sound Exchange ?" et pressez **ENTER**.

```
NOTE 21(A 0)
Exch N 21(A 0)?
```

- ② Sélectionnez le numéro de note que vous désirez échanger.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner le numéro de note (21 – 108).

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).

- ③ Utilisez **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner l'autre numéro de note (21 – 108).

- ④ Pressez **ENTER** pour échanger les données.

Pour quitter sans échanger, pressez **EXIT** à la place.

Si vous désirez échanger d'autres réglages de notes, répétez les étapes ② à ④.

- ⑤ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteindra).

■ Réglage de changement de commande

Les fonctions de changement de commande vous permettent d'utiliser des messages de changement de commande tels que de modulation ou de sustain pour créer des interprétations riches d'expressivité. La section Instrument peut utiliser les messages de changement de commande pour gérer jusqu'à 9 types de paramètres d'instrument que vous pouvez spécifier.

Type de changement de commande	Numéro de commande	Paramètres sélectionnables
MOD (modulation)	1	PITCH DECAY NUANCE PANPOT
CTRL - 1 (commande affectable 1)	16	
CTRL - 2 (commande affectable 2)	17	
CTRL - 3 (commande affectable 3)	18	
CTRL - 4 (commande affectable 4)	19	
CTRL - 5 (commande affectable 5)	80	
CTRL - 6 (commande affectable 6)	81	
CTRL - 7 (commande affectable 7)	82	
CTRL - 8 (commande affectable 8)	83	

- * Certains équipements MIDI ne peuvent pas transmettre de messages de changement de commande ou ne peuvent transmettre que certains messages spécifiques. Consultez pour cela le mode d'emploi de votre appareil MIDI.
- * Les changements de commande non utilisés peuvent créer des problèmes aussi réglez ces instruments sur "* * - * *".
- * La hauteur (Pitch) ne peut pas être choisie pour les commandes 5 à 8 (CTRL-5-8).
- * Quand le commutateur de panoramique (voir page 55) est sur ON, le panoramique sera piloté par le numéro de commande 10, aussi les réglages de panoramique par la modulation ou les CTRL-1 – 8 seront-ils ignorés. Si le numéro de commande 10 est utilisé pour contrôler le panoramique de la section Instrument, tous les instruments de cette section seront déplacés simultanément dans l'espace.

[Procédure de réglage]

- ① Accédez à l'affichage de réglage des messages de changement de commande.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "INST" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "CTRL" et pressez **ENTER**.

Type de changement de commande

↓

PATCH/INST/MOD
 I-57:AGOGO1

- ② Sélectionnez le type de changement de commande.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner le type de changement de commande.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).

- ③ Utilisez **CURSOR**   pour passer d'un affichage à l'autre et utilisez **VALUE**   pour sélectionner l'instrument ou les paramètres.

Affichage de choix d'instrument	Affichage de choix de paramètre
PATCH/INST/MOD I-57:AGOG01	PATCH/INST/MOD Ctrl Prm= PITCH

Pour faire les mêmes réglages avec d'autres numéros de commande, répétez les étapes ② et ③.

- ④ Tout en maintenant enfoncé **JUMP** , pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

Si vous désirez utiliser des messages de note venant d'un appareil externe pour sélectionner des instruments en affichage de sélection d'instrument, pressez et maintenez enfoncé le bouton **NOTE #** jusqu'à ce que le symbole suivant apparaisse dans l'afficheur. (Relâchez ce bouton avant que l'indicateur **NOTE #** ne commence à clignoter).

PATCH/INST/MOD I-57:AGOG01 

Quand un message de note est reçu sur le canal de réception de la section Instrument, l'instrument correspondant au numéro de note reçu est sélectionné. Pour retourner en fonctionnement normal, pressez et maintenez enfoncé le bouton **NOTE #** jusqu'à ce que le symbole disparaisse.

* Si vous pressez le bouton **EXIT** , cette fonction sera annulée.

[COMMENT TRANSMETTRE LES MESSAGES DE CHANGEMENT DE COMMANDE]

Transmettez le message de changement de commande avant un message "note on". Une fois que le message de changement de commande reçu a modifié la valeur d'un paramètre, le son produit ensuite utilisera cette nouvelle valeur tant qu'un autre patch n'aura pas été sélectionné ou qu'un autre message de changement de commande n'aura pas été reçu.

2. Section Performance

Chacune des 4 sections Performance dispose de son propre canal de réception et peut être utilisée indépendamment. Vous pouvez choisir des instruments pour chaque section Performance et spécifiez comment leurs paramètres de son (hauteur ou "pitch"/chute ou "decay"/nuance/panoramique) changeront en fonction du numéro de note.

* Pour les sections Performance non utilisées, réglez l'assignation d'instrument sur OFF (* * - * *) (voir page 38).

■ Paramètres de base

Ce sont les paramètres de base de chaque section Performance. Les paramètres de base suivants peuvent être modifiés.

● Receive Ch (canal de réception): 1 – 16

```
PATCH/PPM1/BASIC
Receive Ch = 1
```

Cela détermine le canal de réception MIDI. Les messages de note, de pitch bend et de changement de commande seront reçus sur ce canal.

● Volume: 0 – 127

```
PATCH/PPM1/BASIC
Volume = 127
```

Cela détermine le volume de chaque section Performance. Les valeurs plus élevées donnent un volume plus fort. Un réglage de 0 entrainera l'absence de son.

* Cette valeur peut être modifiée par message de volume (numéro de commande 7) reçu à partir d'un appareil MIDI externe (voir page 55).

● Key Range L/H (Tessiture de jeu note haute /note basse): C-(0) – G9 (127)

Limite basse de la tessiture

```
PATCH/PPM1/BASIC
Key Range L = C -
```

Cela détermine la plage de notes qui sera reçue par chaque section Performance. Les messages de note compris dans cette tessiture, c'est-à-dire entre la limite basse et la limite haute, seront reçus.

Limite haute de la tessiture

```
PATCH/PPM1/BASIC
Key Range H = G 9
```

Par exemple vous pouvez régler deux sections Performance ou plus sur le même canal de réception mais leur assigner des tessitures de jeu différentes pour que des sonorités différentes soient jouées sur toute l'étendue d'un clavier.

● Bend Range (action du Bender): 0 – 12 (une octave par paliers d'un demi-ton)

```
PATCH/PPM1/BASIC
Bend Range = 2
```

Cela détermine l'intensité du changement de hauteur obtenue par des messages de pitch bend. La valeur indique les changements de hauteur obtenus quand le levier bender est totalement incliné. Avec un réglage de 0, le levier bender est inopérant.

* Le commutateur Bender (voir page 55) déterminera si les messages de Pitch Bend sont ou non reçus.

● Modulation: OFF, DECAY, NUANCE

```
PATCH/PPM1/BASIC
Mod = OFF
```

Cela détermine si le message de modulation (numéro de commande 1) contrôlera le decay ou la nuance. Si vous ne désirez pas utiliser le message de modulation, réglez ce paramètre sur OFF.

[PROCEDURE DE REGLAGE]

- ① Accédez à l'affichage de réglage des paramètres de base (section Performance).
 Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PFM" et pressez **ENTER**.
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "BASIC" et pressez **ENTER**.

Numéro de section Performance

```

PATCH/PFM1/BASIC
Receive Ch = 1
    
```

- ② Sélectionnez la section Performance
 Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner la section Performance (1 - 4)
 Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).
 - ③ Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner le paramètre et **VALUE**   pour régler la valeur.
- Si vous désirez faire des réglages pour une autre section Performance, répétez les étapes ② et ③.
- ④ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Paramètres de suivi de clavier (Key follow)

Ces paramètres déterminent comment chacun des paramètres (hauteur ou pitch/chute ou decay/nuance/panoramique) sera affecté par la hauteur des notes jouées, cela par rapport à un numéro de note référence. Ceci peut être réglé pour chaque section Performance.

- Refer Note (note de référence): 0 - 127

```

PATCH/PFM1/K.FLW
Refer Note = 60
    
```

Cela sélectionne le numéro de note qui servira de point de référence autour duquel les paramètres seront modifiés. Ce numéro de note de référence est utilisé communément par tous les paramètres.

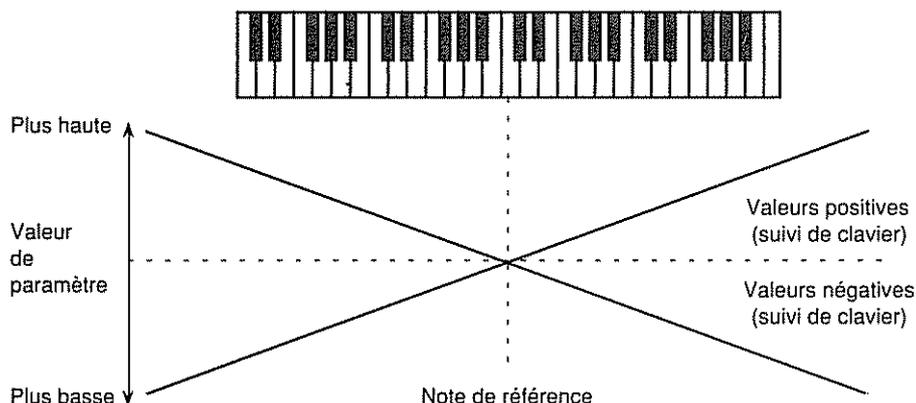
- Key follow (suivi de clavier)

Cette fonction détermine avec quelle intensité chaque paramètre est modifié en fonction de l'éloignement de la note jouée et de la note référence. Quand la note de référence est jouée, l'instrument sera joué exactement tel que le veulent les paramètres de son (voir page 38).

<p>Pitch</p> <pre style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PATCH/PFM1/K.FLW KF Pitch = 100 </pre>	<p>Decay</p> <pre style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PATCH/PFM1/K.FLW KF Decay = 2 </pre>
<p>Nuance</p> <pre style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PATCH/PFM1/K.FLW KF Nuance = 1 </pre>	<p>Panoramique</p> <pre style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PATCH/PFM1/K.FLW KF Panpot = 1 </pre>

Paramètre	Valeur
Pitch	-990 - + 990 cent
Decay	-9 - +9
Nuance	-2 - +2
Panoramique	-2 - +2 /OFF

Si vous jouez une note plus aiguë (ou plus grave) que la note référence, la valeur de chaque paramètre sera augmentée (ou diminuée) par la valeur de Key Follow que vous aurez choisie. En d'autres mots, plus haute est la valeur de key follow, plus grand est le changement obtenu quand on s'éloigne de la note de référence (cela donne une pente plus forte dans le diagramme ci-dessous). Si vous ne désirez pas qu'un paramètre soit modifié, réglez la valeur sur 0 (OFF). Les paramètres de nuance et de panoramique peuvent être réglés sur des valeurs fractionnaires (non entières) de key follow. Par exemple, un réglage de 1/4 modifiera la valeur du paramètre d'une unité lorsque l'on jouera à quatre notes de la note de référence.



[PROCEDURE DE REGLAGE]

- ① Accédez à l'affichage de réglage de key follow.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume)

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "PFM" et pressez **ENTER**

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "K.FLW" et pressez **ENTER**

Numéro de section Performance

```

PATCH/PFM1/K.FLW
Refer Note = 60
  
```

- ② Sélectionnez la section Performance.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner la section Performance (1 - 4)

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).

- ③ Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le paramètre et **VALUE** pour régler sa valeur.

Si vous désirez faire des réglages pour une autre section Performance, répétez les étapes ② et ③.

- ④ Tout en maintenant **JUMP** enfoncé, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Paramètres de son

Ces paramètres déterminent les instruments utilisés par chaque section Performance et la façon dont le son sera joué si l'on enfonce la touche de référence.

A l'exception du niveau (level), tous les paramètres de son de la section Performance sont les mêmes que ceux trouvés dans la section Instrument (le niveau d'une section Performance est déterminé par le réglage de volume des paramètres de base). Pour la fonction de chaque paramètre de son, veuillez vous référer à la section Instrument (page 26).

[PROCEDURE DE REGLAGE]

- ① Accédez à l'affichage de réglage des paramètres de son (section Performance).

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PFM" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "SOUND" et pressez **ENTER**.

Numéro de section Performance

↓

PATCH/PFM1/SOUND
 I-57: AGOGO1

- ② Sélectionnez la section Performance.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner la section Performance (1 - 4).

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).

- ③ Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner le paramètre et **VALUE**   pour régler la valeur.

Si vous désirez faire des réglages pour une autre section Performance, répétez les étapes ② et ③.

- ④ Tout en maintenant enfoncé **JUMP** pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

[EXEMPLE DE REGLAGE]

- Lorsque vous utilisez une sonorité marimba ou vibraphone (dans une carte ROM vendue séparément) pour jouer une mélodie:

Key Follow (Pitch) = 100 (voir page 36)

Asgn Type = POLY (voir page 28)

Note Off RX = OFF (voir page 30)

- * Si vous utilisez une pédale de sustain, réglez le commutateur de sustain (Hold, voir page 55) sur ON et diminuez le decay dans les paramètres de son. Si le decay est long, le son ne disparaîtra pas immédiatement lorsque vous relâcherez la pédale.

- Si vous utilisez une basse, etc. pour jouer des notes en solo:

Key Follow (Pitch) = 100

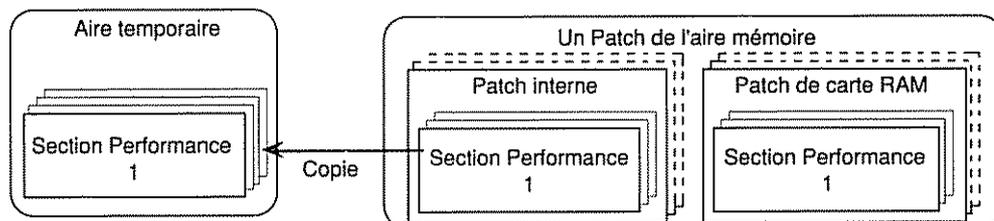
Asgn Type = EXC 1 - 8

Note Off RX = ON

- * Quand le type d'assignation (assign type) est réglé sur MONO, des notes différentes pourront être jouées simultanément mais par contre une même note ne pourra pas être produite deux fois (la plus récente coupera la plus ancienne).

■ Comment copier une section Performance

Les réglages de section Performance d'un patch (aire de mémoire) peuvent être copiés dans une section Performance de l'aire temporaire. Ceci est utile lorsque vous désirez utiliser les mêmes réglages que ceux déjà stockés dans une section Performance.



- ① Accédez à l'affichage de copie de section Performance.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "PFM" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "COPY" et pressez **ENTER**.

Numéro de la section Performance destination de la copie

```
PATCH/PFM1/COPY
COPY P: I-01?
```

↑
Numéro de patch

- ② Sélectionnez la section Performance servant de destination à la copie.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner la section Performance (1 – 4).

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).

- ③ Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le patch qui contient la section Performance que vous désirez copier, puis pressez **ENTER**.

I-01 – I-32 (patches internes), C-01 – C-32 (patches sur une carte RAM)

- ④ Utilisez **CURSOR** pour sélectionner la section Performance (PFM 1 – 4) que vous désirez copier.

```
PATCH/PFM1/COPY
COPY PFM1?
```

- ⑤ Presse **ENTER** pour copier les données.

Pour annuler cette procédure pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

Si vous désirez copier d'autres réglages venant d'une autre section Performance, répétez les étapes ② à ⑤.

- ⑥ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

3. Comment nommer un patch

Chaque patch peut être doté d'un nom utilisant jusqu'à 8 caractères

Ceci est une façon simple de se remémorer le patch utilisé par un morceau précis ou le type de configuration de batterie utilisé.

- ① Accédez à l'affichage de réglage du nom de patch.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "NAM" et pressez **ENTER**.

```
PATCH/NAME
Name=<PATCH-01>
```

↑
Curseur (souligné)

- ② Utilisez les boutons **CURSOR**   pour vous déplacer dans le nom et les boutons **VALUE**   pour sélectionner les caractères.
- ③ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

4. Comment stocker les réglages de patch

Voici comment stocker un patch modifié (et donc situé pour le moment dans l'aire temporaire) dans l'aire mémoire.

- * Si vous désirez stocker les données sur une carte RAM, rappelez-vous qu'une carte RAM vierge, ou précédemment utilisée avec d'autres appareils, ne peut être utilisée sans préparation. Vous devez d'abord utiliser la procédure de sauvegarde (SAVE) pour y inscrire toutes les données internes de R-8M. Pour plus de détails, référez-vous à "Utilisation d'une carte RAM" (page 60).

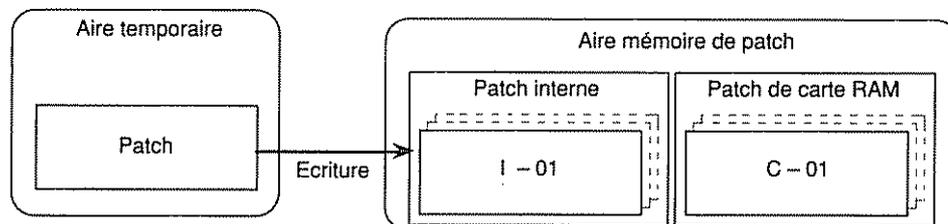
[A PROPOS DE LA PROTECTION DE MEMOIRE]

La protection de mémoire est une mesure préventive pour éviter la réécriture accidentelle de réglages de patch ou de patch de feel dans l'aire mémoire interne. Si vous désirez écrire des réglages de patch ou de patch de feel dans l'aire mémoire interne, vous devez d'abord déconnecter la protection de mémoire. Lorsque vous stockez des données sur une carte RAM, vous devez également mettre le commutateur de protection de cette carte sur off.

Normalement, vous n'aurez qu'à mettre temporairement hors fonction la protection de mémoire durant la procédure d'écriture. Toutefois, si vous avez à répéter plusieurs fois la procédure d'écriture, vous pouvez supprimer la protection de mémoire avant toutes vos manoeuvres ce qui vous évitera à chaque fois une étape supplémentaire. Pour supprimer préalablement la protection de mémoire, référez-vous à la page 56.

■ Procédure d'écriture de patch

Voici comment écrire les réglages d'un patch de l'aire temporaire dans une des aires de mémoire.



La procédure d'écriture de patch n'est pas seulement utilisée pour stocker les nouveaux réglages d'un patch mais également pour copier des réglages de patch ou ré-agencer ceux-ci.

Pour copier des réglages de patch, sélectionnez en mode de jeu le patch que vous désirez copier, utilisez l'étape ② de la procédure d'écriture de patch pour sélectionner le patch de destination et exécutez la manoeuvre.

Pour ré-arranger les réglages de patch, sélectionnez le patch que vous désirez déplacer, utilisez l'étape ② de la procédure d'écriture de patch pour choisir la destination de ce patch et exécutez la procédure.

En répétant ceci aussi souvent que nécessaire, vous pouvez ré-arranger vos patches à l'intérieur de la mémoire.

* Pour stocker les données sur une carte RAM, placez son commutateur de protection sur off après avoir inséré la carte RAM.

- ① Accédez à l'affichage d'écriture de patch.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "WRT" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "WRITE" et pressez **ENTER**.

```
PATCH/WRT/WRITE
TMP → P:I-01?
```

↑
Numéro de patch

- ② Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le numéro de patch de destination (dans lequel vous désirez écrire).
I-01 – I-32 (patches internes), C-01 – C-32 (patches de carte RAM).
- ③ Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" (Etes-vous sûr?).
- ④ Pressez **ENTER** à nouveau et les données seront écrites.

Pour annuler cette procédure, pressez **EXIT** à la place de **ENTER**.

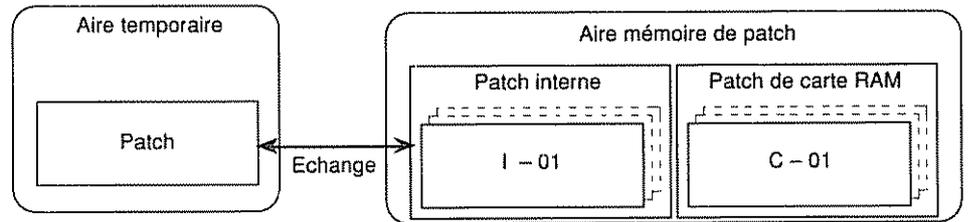
Si la protection mémoire interne est en fonction, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez **ENTER** une nouvelle fois pour que la protection mémoire soit temporairement mise hors fonction et écrire les données.

```
** PROTECT ON **
Turn off once?
```

- ⑤ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Procédure d'échange de patch

Cette fonction échange les réglages de patch entre l'aire temporaire et l'aire mémoire. Par des échanges répétés, vous pouvez ré-arranger l'ordre des réglages de patch. En échangeant un patch modifié avec le patch de même numéro situé dans l'aire mémoire, vous pouvez comparer les réglages avant et après modification.



* Lorsque vous échangez des patches d'une carte RAM, placez son commutateur de protection sur OFF après avoir inséré la carte RAM.

- ① Accédez à l'affichage d'échange de patch.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "WRT" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner EXCHG" et pressez **ENTER**.

```
PATCH/WRT/EXCHG
TMP ↔ P: I-01?
```

↑
Numéro de patch

- ② Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le numéro de patch que vous désirez échanger.

I-01 – I-32 (patch interne) , C-01 – C-32 (patch d'une carte RAM).

- ③ Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" (Etes-vous sûr?).

- ④ Pressez **ENTER** à nouveau et les données seront échangées.

Pour annuler la procédure, pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

Si la protection de mémoire interne est en fonction, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez **ENTER** à nouveau pour mettre temporairement hors fonction la protection de mémoire et laissez se faire l'échange de données.

```
** PROTECT ON **
Turn off once?
```

- ⑤ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Copie des réglages d'usine pour les patches

Voici comment copier n'importe lequel des 30 patches d'usine dans l'aire temporaire. Ceci est pratique lorsque vous désirez retrouver un patch tel qu'à l'acquisition du R-8M.

* Pour connaître les réglages d'usine des patches, référez-vous à la liste des patches.

- ① Sélectionnez l'affichage de copie de patch .

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume)

Utilisez **CURSOR** ◀▶ pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**

Utilisez **CURSOR** ◀▶ pour sélectionner "WRT" et pressez **ENTER**

Utilisez **CURSOR** ◀▶ pour sélectionner "PRESET" et pressez **ENTER**

```
PATCH/WRT/PRESET
TMP ← Standard?
```

↑
Nom du patch que vous désirez copier

- ② Utilisez **CURSOR** ◀▶ pour sélectionner le patch (1 – 16) que vous désirez copier.

③ Pressez **ENTER** et l'afficheur vous demandera "Are you sure?" ("Êtes-vous sûr?")

④ Pressez **ENTER** et les données seront copiées.

Pour annuler la procédure sans que la copie s'effectue pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

⑤ Maintenez enfoncé **JUMP** et pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Effacement d'un patch

Cette fonction initialise les réglages de patch dans l'aire temporaire. Utilisez cette fonction lorsque vous désirez créer un patch à partir de rien et non pas à partir d'un patch pré-existant.

		Paramètre	Val. initiale
Nom du patch			-----
Section Instrument	Base	Canal de réception	10
		Volume	127
		Action du bender	12
		Fonction de superposition	OFF
	Son (N° de note: 21 - 108)	Assignation d'instrument	*** - ***
		Hauteur (pitch)	-
		Chute (decay)	-
		Nuance	-
		Assignation de sortie	-
		Niveau (level)	-
		Type d'assignation	-
		Courbe de dynamique	-
		Commutateur Note off	-
		Changement de commande	Modulation, commandes 1 - 4
	Commandes 5 - 8		*** - *** DECAY

		Paramètre	Val. initiale
Section Performance 1 - 4	Base	Section 1	11
		Section 2	12
		Section 3	13
		Section 4	14
	Suivi de clavier	Volume	127
		Tessiture (note basse)	do - (0)
		Tessiture (note haute)	sol9 (127)
		Action du bender	12
		Modulation	OFF
		N° de note référence	60
		Suivi du clavier (hauteur)	+ 100
		Suivi du clavier (chute)	0
		Suivi du clavier (nuance)	0
		Suivi du clavier (panoramique)	OFF
	Son	Assignation d'instrument	*** - ***
		Hauteur (pitch)	-
		Chute (decay)	-
Nuance		-	
Assignation de sortie		-	
Type d'assignation		-	
Courbe de dynamique		-	
Commutateur Note off	-		

① Accédez à l'affichage d'effacement de patch.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume)

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PATCH" et pressez **ENTER**

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "WRT" et pressez **ENTER**

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "CLEAR" et pressez **ENTER**

```
PATCH/WRT/CLEAR
Clear TMP?
```

② Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" ("Etes-vous sûr?").

③ Pressez **ENTER** à nouveau et les données seront effacées.

Pour annuler la procédure sans effacer, pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

④ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

2 FONCTION FEEL

La fonction Feel modifie la sonorité des instruments choisis dans chaque section pour créer un effet naturel de variation.

1. A propos de la fonction Feel

■ Feel Programmé et Feel Aléatoire

Il existe deux types de fonction Feel. Le Feel programmé et le Feel aléatoire. Ceux-ci peuvent être utilisés simultanément pour modifier la sonorité.

[Feel programmé]

Quand un vrai batteur joue, il modifie volontairement la force, la position de frappe et la technique de frappe pour chacun de ses coups. Cela signifie que quand une même partie de batterie est jouée par différents batteurs, le résultat peut grandement différer. Le Feel programmé apporte ce type de variation intentionnelle et cyclique.

Vous pouvez sélectionner le Groove (schéma rythmique cyclique pré-programmé) ou le Feel asservi à la dynamique (velocity) comme source de Feel programmé.

● Groove

Cette fonction modifie périodiquement le son des instruments spécifiés en synchronisation avec les messages d'horloge MIDI reçus d'un appareil externe. Utilisez cette fonction lorsque vous faites jouer le R-8M depuis un séquenceur ou une boîte à rythmes. Par exemple, si vous sélectionnez la dynamique de la caisse claire comme devant être modifiée, la force de frappe appliquée à la caisse claire variera à des moments précis.

● Feel piloté par la dynamique (velocity)

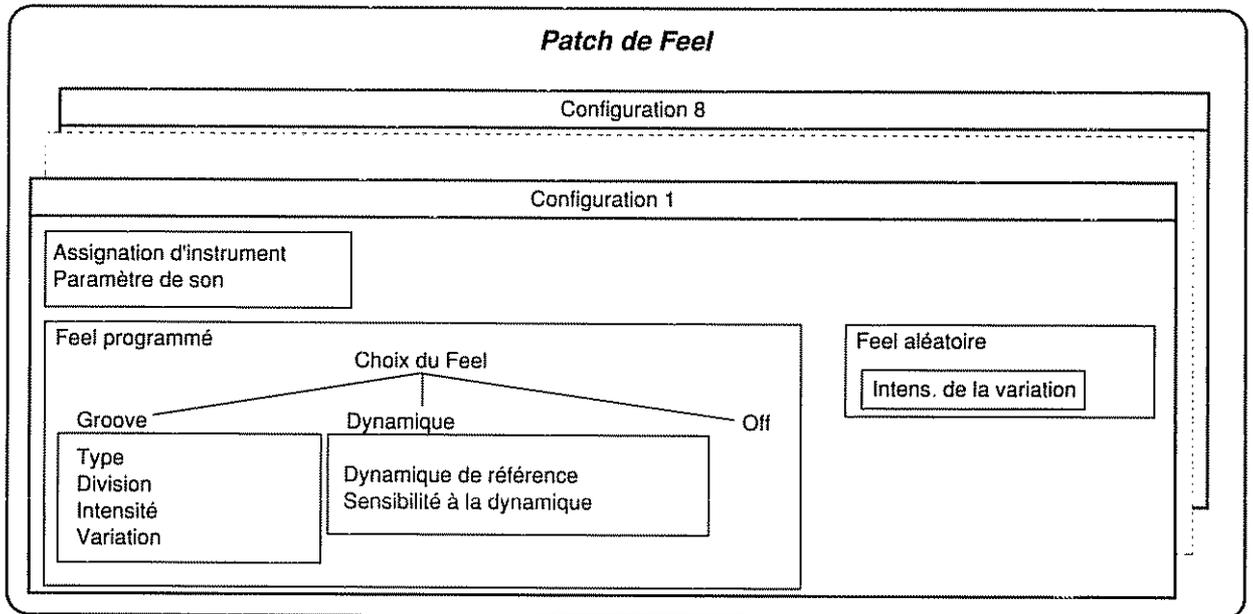
Cette fonction modifie la sonorité des instruments choisis en fonction de la dynamique (force de frappe). Ce paramètre est particulièrement utile lorsque l'on fait jouer le R-8M depuis des pads de batterie ou autres organes de commande en temps réel. En temps réel, la hauteur (pitch), la chute (decay), et la nuance peuvent être modifiées par la dynamique et ces variations peuvent être mémorisées dans chaque patch de Feel. Toutefois, quand Groove est sélectionné, ces effets ne peuvent s'appliquer.

[Feel aléatoire]

Même lorsqu'un batteur cherche à jouer de façon régulière, des légères différences de force ou de zone de frappe se produisent lorsqu'il joue. Ces variations donnent des changements légers de sonorités et évitent toute monotonie. Le Feel aléatoire (Random) crée ce type de variation irrégulière. Aléatoire (Random) ne signifie pas que le son va faire n'importe quoi. Cela va en fait entraîner des variations naturelles des sonorités comme il en existe dans le monde réel. En utilisant cette fonction pour modifier la nuance d'une cymbale "ride", vous pouvez simuler les changements naturels de sonorité résultant d'une zone de frappe variable.

■ L'organisation d'un patch de Feel

Chaque patch de Feel contient 8 configurations contenant chacune l'instrument à modifier, les réglages de Feel programmé (regular) et les réglages de Feel aléatoire (random). La mémoire interne peut conserver 16 patches de Feel et une carte mémoire 16 supplémentaires.



2. Réglages de patch de Feel

Pour créer un nouveau patch de Feel, sélectionnez un des patches de Feel (voir page 14) et modifiez ses réglages. Si les réglages d'un patch de Feel ont été modifiés, une "*" s'affichera lorsque vous retournerez en mode de jeu.

```
PLAY <PATCH-01>
P:I-01 F:I-01*
```

- * Si vous désirez conserver vos nouveaux réglages de patch de Feel, vous devez suivre la procédure d'écriture de patch de Feel (voir page 51).
- * Si vous désirez créer un nouveau patch de Feel à partir de rien, utilisez d'abord la procédure d'effacement (Clear) pour ramener les données de patch de Feel de l'aire temporaire à leurs réglages initiaux (voir page 54).
- * Si aucun patch de Feel n'est sélectionné en mode de jeu, l'affichage suivant apparaîtra en mode d'édition de Feel. Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le patch de Feel que vous désirez éditer et pressez **ENTER**.

```
Select for EDIT.
Feel:OFF ?
```

■ Réglages d'assignation des instruments

Sélectionnez les instruments et les paramètres qui seront affectés par le patch de Feel. Un d'entre eux peut être sélectionné pour chacune des 8 configurations.

Paramètres qui peuvent être choisis
VELO (velocity ou dynamique)
PITCH (hauteur)
DECAY (chute)
NUANCE

* Quand vous utilisez le Feel piloté par la dynamique, spécifiez que le paramètre dynamique (velocity) doit être sans effet.

- ① Accédez à l'affichage de réglage de l'assignation d'instrument (patch de Feel).

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "FEEL" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "ASG" et pressez **ENTER**.

Nunéro de configuration

↓

F: I-01-1/ASSIGN I-37: CLSD_H1

- ② Sélectionnez la configuration dans le patch de Feel.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner la configuration (1 – 8) pour laquelle vous désirez faire des réglages.

Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).

- ③ Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner l'affichage et **VALUE**   pour sélectionner l'instrument et le paramètre.

Choix de l'instrument

Choix du paramètre

F: I-01-1/ASSIGN I-37: CLSD_H1	F: I-01-1/ASSIGN Ctrl Prm= VELO
-----------------------------------	------------------------------------

Si vous désirez faire ces réglages pour d'autres configurations, répétez les étapes 2 et 3

* Quand vous modifiez un paramètre, toutes les valeurs d'offset de Groove (voir p. 49) seront ramenées à 0.

- ④ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

Si vous désirez utiliser des messages de note venant d'un appareil externe pour sélectionner des instruments en affichage de sélection d'instrument, pressez et maintenez enfoncé le bouton **NOTE #** jusqu'à ce que le symbole suivant apparaisse dans l'afficheur. (Relâchez le bouton avant que l'indicateur **NOTE #** ne commence à clignoter).

F: I-01-1/ASSIGN I-37: CLSD_H1 

Quand un message de note est reçu sur le canal de réception d'une section, l'instrument assigné à cette note sera sélectionné. Pour retourner en procédure normale, pressez et maintenez enfoncé le bouton **NOTE #** jusqu'à ce que le symbole disparaisse de l'afficheur.

* Si vous pressez le bouton **EXIT**, cette fonction sera annulée.

■ Réglages de Feel programmé (regular)

- Regular (sélection du Feel programmé): GROOVE, VELOCITY, OFF

```
F: I-01-1/REGULAR
Regular= OFF
```

Sélectionnez Groove ou Velocity (Feel piloté par la dynamique). Si vous ne désirez pas utiliser le Feel programmé, réglez cette fonction sur OFF

Groove

Les réglages du Groove déterminent les instants auxquels le paramètre est modifié (type de Groove, divisions du Groove ou Steps) ainsi que l'intensité du changement (intensité du Groove ou Depth, variation à chaque temps ou Offset)

Motif de Groove

Changement

0 +20 0 +20

-40 +40 -30 +10

Quand un séquenceur, ou une boîte à rythmes, connecté au R-8M commence à reproduire un morceau, le R-8M se synchronisera sur les messages d'horloge MIDI reçus et produira donc son motif de Groove. Quand un message de note est reçu à un moment programmé dans le motif de Groove, la valeur du paramètre choisi pour l'instrument en question sera modifiée pour respecter la programmation de Groove à cet instant.

<Exemple>

Motif de Groove

Données de jeu reçues

Motif de Groove

Données de jeu reçues

* Les notes qui ne tombent pas exactement sur les emplacements programmés pour le Groove sonneront en fonction des réglages de Groove du temps le plus proche.

- Type (type de groove): 1 – 16

```
F: I-01-1/REGULAR
Type = 16
```

Cette fonction détermine combien de modifications apporte le Groove dans un cycle (nombre de "temps")

- Step (divisions du cycle de Groove): 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32

```
F: I-01-1/REGULAR
Step = 1/16
```

Cette fonction détermine l'intervalle entre deux modifications dues au Groove

Type de Groove: 4
Divisions: 1/8



Type de Groove: 8
Divisions: 1/16



● Depth (intensité du Groove): 1 – 8

```
F: I-01-1/REGULAR
Depth = 8
```

Cette fonction détermine l'importance de l'action du Groove. Des valeurs élevées entraînent un changement plus fort du paramètre.

● Offset (valeurs ponctuelles de Groove)

```
F: I-01-1/Ofs= 0
-----
```

Cette fonction détermine l'intensité du changement de paramètre (valeurs relatives) à chaque "temps" du cycle de Groove.

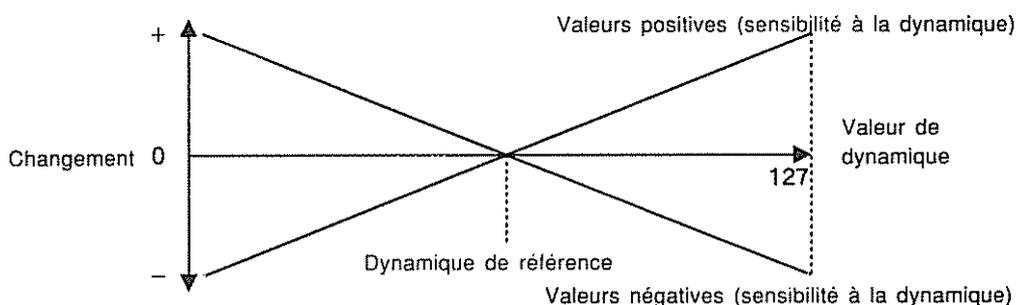
Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner l'instant que l'on veut programmer (qui clignote), et utilisez **VALUE**   pour régler l'intensité de changement. La valeur spécifiée sera graphiquement affichée à la ligne inférieure.

Paramètre	Valeur
Dynamique	-99 – +99
Hauteur	-99 – +99 (1 = 10 cent.)
Chute	-20 – +20
Nuance	-15 – +15

Feel asservi à la dynamique

Cette fonction modifie la valeur du paramètre en fonction de la dynamique reçue.

* Lorsque vous utilisez ce Feel asservi à la dynamique, le paramètre de dynamique (velocity) spécifié en assignation d'instrument n'aura pas d'effet sur la fonction Feel.



● Refer Velo (dynamique de référence): 1 – 127

```
F: I-01-1/REGULAR
Refer Velo = 64
```

Cette fonction détermine la dynamique standard autour de laquelle la valeur du paramètre sera modifiée.

● Velo Sens (sensibilité à la dynamique): -7 – +7

```
F: I-01-1/REGULAR
Velo Sens = 0
```

Cette fonction détermine l'intensité avec laquelle la valeur de paramètre sera modifiée en réponse à la dynamique. Cela correspond à la pente du diagramme ci-dessus; des réglages plus élevés rendront les changements de paramètres plus importants. Des réglages positifs ou négatifs changeront le sens de la pente. Un réglage de 0 empêchera tout changement dû à la dynamique.

[PROCEDURE DE REGLAGE]

① Accédez à l'affichage de réglage de Feel (regular).

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "FEEL" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "REGL" et pressez **ENTER**.

Numéro de configuration

```
F: I-01-1/REGULAR
Regular= OFF
```

- ② Sélectionnez la configuration dans le patch de Feel.
 Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner la configuration (1 – 8) que vous désirez modifier.
 Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).
- ③ Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner le paramètre et **VALUE**   pour modifier sa valeur.

 Vous pouvez modifier le paramètre sélectionné par le Feel programmé.
 Si la sélection de Feel programmé a été mise hors fonction, l'affichage ne peut être appelé.

 Si vous désirez faire des réglages pour d'autres configurations, répétez les étapes ② et ③.
- ④ Maintenez enfoncé **JUMP** , pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Réglages du Feel aléatoire (Random)

Ces réglages modifient aléatoirement les paramètres des instruments assignés à une configuration.

● Depth (intensité de variation): 0 – 8

```
F: I-01-1/RANDOM
Depth = 0
```

Cette fonction spécifie l'intensité avec laquelle la valeur d'un paramètre sera modifiée. Des valeurs élevées entraînent des changements importants. Un réglage de 0 rend inopérant le Feel aléatoire.

[PROCEDURE DE REGLAGE]

- ① Accédez à l'affichage de réglage de Feel aléatoire (Random).
 Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "FEEL" et pressez **ENTER**.
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "RND" et pressez **ENTER**.

Numéro de configuration

↓

```
F: I-01-1/RANDOM
Depth = 1
```

- ② Sélectionnez la configuration dans le patch de Feel.
 Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner la configuration (1 – 8) que vous désirez modifier.
 Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).
- ③ Utilisez **VALUE**   pour spécifier l'intensité de variation (0 – 8).

 Si vous désirez faire des réglages pour d'autres configurations, répétez les étapes ② et ③.
- ④ Tout en maintenant enfoncé **JUMP** , pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

3. Comment stocker les réglages de patch de Feel

Voici comment stocker un patch de Feel modifié, de l'aire temporaire dans l'aire mémoire.

- * Si vous désirez stocker les données sur une carte RAM, rappelez-vous qu'une carte RAM vierge ou utilisée pour d'autres appareils ne peut être utilisée sans préparation. Vous devez d'abord utiliser la procédure de sauvegarde (Save) pour y inscrire toutes les données internes. Pour plus de détails, référez-vous à "Utilisation d'une carte RAM" (voir page 60).

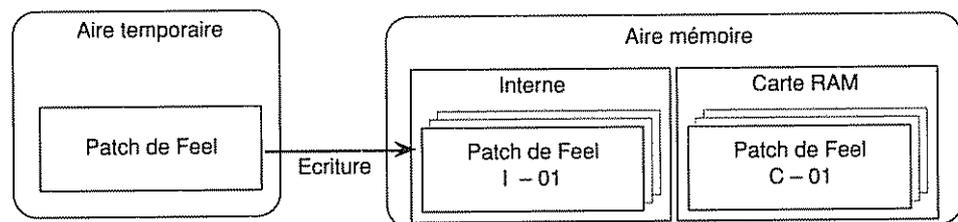
[A PROPOS DE LA PROTECTION DE MEMOIRE]

La protection de mémoire est une mesure préventive pour éviter la réécriture accidentelle de réglages de patch ou de patch de Feel dans l'aire mémoire interne. Si vous désirez écrire des réglages de patch ou de patch de Feel dans l'aire mémoire interne, vous devez d'abord désactiver la protection de mémoire. Lorsque vous stockez des données sur une carte RAM, vous devez également mettre le commutateur de protection de cette carte sur off.

Normalement, vous n'aurez qu'à mettre temporairement hors fonction la protection de mémoire durant la procédure d'écriture. Toutefois, si vous avez à répéter plusieurs fois la procédure d'écriture, vous pouvez supprimer la protection de mémoire avant toutes vos manœuvres, ce qui vous évitera à chaque fois une étape supplémentaire. Pour supprimer préalablement la protection de mémoire, référez-vous à la page 56.

■ Procédure d'écriture de patch de Feel

Voici comment écrire un patch de Feel (de l'aire temporaire) dans l'une des aires mémoires.



- * Pour stocker les données sur une carte RAM, mettez son commutateur de protection sur "off", après avoir inséré la carte.

- ① Accédez à l'affichage d'écriture de patch de Feel.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "FEEL" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "WRT" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "WRITE" et pressez **ENTER**.

```
FEEL/WRT/WRITE
TMP + F: I-01?
```

↑
Numéro de patch de Feel

- ② Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le numéro de patch de Feel servant de destination, c'est à dire dans lequel vous désirez écrire.
I-01 – I-16 (patches de Feel internes), C-01 – C-16 (patches de Feel de la carte RAM)
- ③ Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" ("Etes-vous sûr?").
- ④ Pressez **ENTER** à nouveau et les données seront écrites.
Pour annuler cette procédure sans écrire, pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

Si la protection de mémoire interne est en fonction, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez **ENTER** à nouveau, pour mettre momentanément hors fonction la protection de mémoire et laisser ainsi s'écrire les données

```

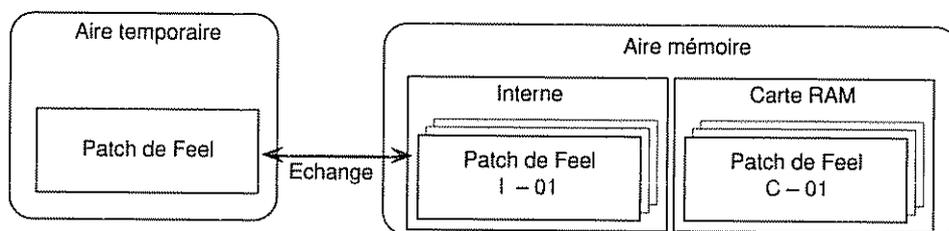
** PROTECT ON **
Turn off once?

```

- ⑤ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Procédure d'échange de patch de Feel

Cette fonction échange les réglages de patch de Feel entre l'aire temporaire et l'aire mémoire. Par des échanges répétés, vous pouvez ré-arranger l'ordre des patches de Feel. En échangeant un patch de Feel modifié avec le patch de Feel de même numéro, vous pouvez comparer la version originale et la version éditée.



* Quand vous échangez des patches de Feel d'une carte RAM, placez son commutateur de protection sur off, après avoir inséré la carte RAM.

- ① Accédez à l'affichage d'écriture de patch de Feel.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** **◀▶** pour sélectionner "FEEL" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** **◀▶** pour sélectionner "WRT" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** **◀▶** pour sélectionner "EXCHG" et pressez **ENTER**.

```

FEEL/WRT/EXCHG
TMP ++ F:I-01?

```

↑
Numéro de patch de Feel

- ② Utilisez **CURSOR** **◀▶** pour sélectionner le numéro de patch de Feel que vous désirez échanger.

I-01 – I-16 (patches de Feel internes), C-01 – C-16 (patches de Feel de la carte RAM)

- ③ Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" ("Etes-vous sûr?").

- ④ Pressez **ENTER** à nouveau et les données seront échangées.

Pour annuler la procédure sans que l'échange ne se produise pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

Si la protection de mémoire interne est en fonction, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez **ENTER** pour mettre la protection de mémoire momentanément hors fonction et laisser se faire l'échange de données.

```

** PROTECT ON **
Turn off once?

```

- ④ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Copier les réglages d'usine de patch de Feel

Voici comment copier n'importe lequel des 16 réglages d'usine de patch de Feel dans un patch de l'aire temporaire. Ceci est utile lorsque vous désirez retrouver un patch de Feel tel qu'à la livraison de l'appareil.

* Pour les réglages de patch de Feel, référez-vous à la liste des patches de Feel.

- ① Sélectionnez l'affichage de copie de patch de Feel.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume)

Utilisez **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner "FEEL" et pressez **ENTER** .

Utilisez **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner "WRT" et pressez **ENTER** .

Utilisez **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner "PRESET" et pressez **ENTER** .

```
FEEL/WRT/PRESET
TMP * F:PRE-01?
```

↑
Le patch de Feel que vous désirez copier

- ② Utilisez **CURSOR** ◀ ▶ pour sélectionner le patch de Feel (1 – 16) que vous désirez copier.
- ③ Pressez **ENTER** et l'afficheur vous demandera "Are you sure?" ("Êtes-vous sûr?").
- ④ Pressez **ENTER** et les données seront copiées.
Pour annuler la procédure sans que la copie s'effectue pressez **EXIT** au lieu de **ENTER** .
- ⑤ Maintenez enfoncé **JUMP** et pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Effacement d'un patch de Feel (Clear)

Cette fonction initialise les réglages de patch de Feel de l'aire temporaire. Utilisez cette fonction lorsque vous désirez créer un patch de Feel à partir de rien.

		Paramètre	Valeur	
Assignation d'instrument		Assignation d'instrument	* * - * *	
		Paramètre	VELO	
Feel programmé	Choix du Feel programmé		OFF	
	Groove	Type de Groove	16	
		Divisions du groove	1/16	
		Intensité du groove	8	
		Variations (offset)	Dynamique	0
	Hauteur		0	
	Chute		0	
	Nuance		0	
Dynamique	Référence	64		
	Sensibilité à la dynamique	0		
Feel aléatoire		Intensité	0	

① Accédez à l'affichage d'effacement du patch de Feel.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "FEEL" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "WRT" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "CLEAR" et pressez **ENTER**.

```
PATCH/WRT/CLEAR
Clear TMP?
```

② Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" ("Etes-vous sûr?").

③ Pressez **ENTER** à nouveau et les données seront effacées.

Pour quitter la procédure sans effacer, pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

④ Tout en maintenant **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

3 SETUP (Configuration)

Ces réglages pour le MIDI, la protection mémoire et les tableaux de changement de programme, affectent le R-8M dans sa totalité.

* Les réglages de setup sont conservés même après extinction de l'appareil.

■ Réglages MIDI

Ces réglages MIDI affectent la totalité du système.

● Control Ch (canal de commande): 1 – 16

```
SETUP/MIDI
Control Ch = 16
```

Cette fonction détermine le canal sur lequel les messages de changement de programme (pour sélectionner les patches ou les patches de Feel) seront reçus. Le canal de commande est également utilisé comme canal de base sur lequel sont transmis et reçus les messages exclusifs (voir page 63).

● Pgm Change (commutateur de changement de programme): ON, OFF

```
SETUP/MIDI
Pgm Change = ON
```

Ce commutateur détermine si les messages de changement de programme sont ou non reçus.

● SysEx (commutateur de système exclusif): ON, OFF

```
SETUP/MIDI
SysEx = ON
```

Ce commutateur détermine si les messages de système exclusifs sont ou non reçus.

* Si la protection de mémoire (voir page 56) est sur "on", les messages exclusifs n'affecteront pas les réglages de l'aire mémoire même si ce commutateur est sur ON.

● Volume (commutateur de volume): ON, OFF

```
SETUP/MIDI
Volume = ON
```

Ce commutateur détermine si les messages de Volume (commande n° 7) sont ou non reçus.

● Pitch Bender (commutateur de Bender): ON, OFF

```
SETUP/MIDI
Pitch Bender = ON
```

Ce commutateur détermine si les messages de Pitch Bend sont ou non reçus.

● Panpot (commutateur de panoramique): ON, OFF

```
SETUP/MIDI
Panpot = OFF
```

Ce commutateur détermine si les messages de panoramique (commande n° 10) sont ou non reçus.

* Si le commutateur de panoramique est sur ON, le réglage de panoramique déterminé par le numéro de commande de la section instrument sera ignoré (voir page 33).

● Hold (commutateur de sustain): ON, OFF

```
SETUP/MIDI
Hold = ON
```

Ce commutateur détermine si les messages de sustain (commande n° 64) sont ou non reçus. Normalement les messages de sustain véhiculent une valeur ON ou OFF mais en utilisant des appareils MIDI capables de transmettre une valeur variable, vous pouvez piloter le Decay (la chute) d'un instrument.

* Certains séquenceurs ne mémorisent que le statut on/off pour les messages de sustain. Dans de tels cas, le changement de Decay ne pourra pas être enregistré.

● Off Velocity (commutateur de dynamique de relâchement): ON, OFF

```
SETUP/MIDI
Off Velocity=OFF
```

Ce commutateur détermine si la dynamique de relâchement est ou non reçue. Ceci est utile lorsque vous utiliserez le R-8M avec des appareils MIDI capables de transmettre de la dynamique de relâchement. Plus haute est cette valeur de dynamique de relâchement, plus court devient le temps de chute (Decay).

* Pour les instruments qui reçoivent la dynamique de relâchement, réglez le commutateur Note Off sur "on" (voir page 30, 38).

[PROCEDURE DE REGLAGE]

- ① Accédez à l'affichage de réglage MIDI (Setup).

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "SETUP" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "MIDI" et pressez **ENTER**.

```
SETUP/MIDI
Control Ch = 16
```

- ② Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner le paramètre et utilisez **VALUE**   pour modifier les réglages.
- ③ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Comment activer/désactiver la protection de mémoire.

La protection de mémoire est une mesure préventive pour éviter l'effacement accidentel de vos réglages de patches de Feel dans la mémoire interne. Normalement, vous devez laisser cette protection de mémoire sur "on" mais lorsque vous désirez écrire des réglages de patch ou de patch de Feel dans l'aire mémoire interne, vous devez placer cette protection mémoire sur "off". Normalement, vous ôterez la protection mémoire de façon temporaire durant la procédure d'écriture. Toutefois, si vous avez à répéter de nombreuses fois la procédure d'écriture, vous pouvez carrément ôter la protection de mémoire afin d'éviter cette étape supplémentaire.

- ① Accédez à l'affichage du réglage de protection de mémoire.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "SETUP" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PROTECT" et pressez **ENTER**.

```
SETUP/PROTECT
Mem Protect = ON
```

- ② Utilisez **VALUE**   pour mettre la protection mémoire "on" ou "off".
- ③ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Comment régler le tableau de changement de programme (Map)

Si vous désirez sélectionner des patches ou des patches de Feel à l'aide de messages de changement de programme venant d'appareils externes, réglez le tableau des changements de programme (Map) pour déterminer quel numéro de patch ou de patch de Feel sera sélectionné à la réception d'un numéro de programme particulier. Un numéro de programme peut sélectionner simultanément un patch et un patch de Feel ou un seul d'entre eux. Les messages de changement de programme peuvent être reçus en mode de jeu et le seront sur le canal de commande (Control Ch, page 55). Si vous désirez que les messages de changement de programme soient reçus, réglez le commutateur de changement de programme sur "on" (voir page 55).

Lorsque un message de changement de programme est reçu, l'afficheur indiquera le numéro de programme reçu comme suit.

Numéro de programme
↓

```
#064 <PATCH_05>
P:I-05 F:I-03
```

- Accédez à l'affichage de réglage du tableau de changement de programme (Map).
 Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "SETUP" et pressez **ENTER**.
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "PGM" et pressez **ENTER**.

Numéro de programme
↓

```
SETUP/PGM #001
P:I-01 F:I-01
```

 ↑ ↑
 Numéro de patch Numéro de patch de Feel

- Sélectionnez le numéro de programme pour lequel vous désirez faire des réglages.
 Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'allume).
 Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner le numéro de programme (1 – 128).
 Pressez **NOTE #** (l'indicateur s'éteint).
 * Si la protection de mémoire (voir page 56) est sur "on", les messages exclusifs n'affecteront pas les réglages de l'aire mémoire même si ce commutateur est sur ON.
- Utilisez **CURSOR**   et **VALUE**   pour respectivement sélectionner un patch de Feel et un patch.
 Si vous voulez ne sélectionner qu'un patch ou un patch de Feel, sélectionnez " _ _ _ " pour le type ne devant pas changer. Si vous ne voulez pas utiliser un patch de Feel, choisissez "OFF".

Pour choisir seulement un patch

```
SETUP/PGM #001
P:I-01 F:----
```

Pour choisir seulement un patch de Feel

```
SETUP/PGM #001
P:---- F:I-01
```

Pour ne pas utiliser un patch de Feel

```
SETUP/PGM #001
P:I-01 F:OFF
```

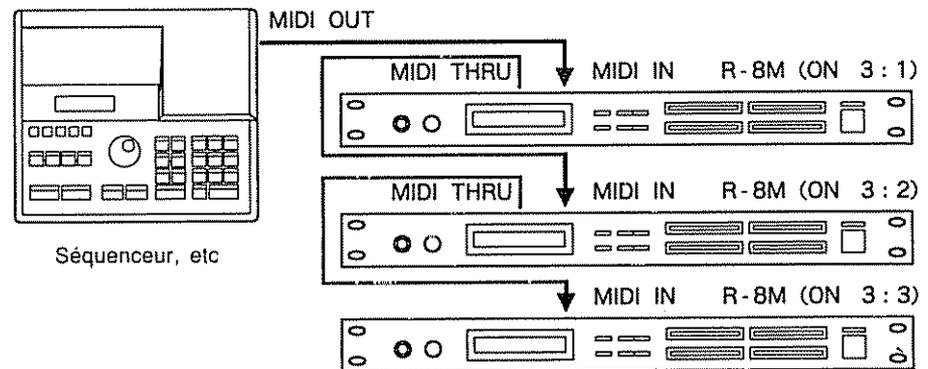
Si vous voulez faire des réglages pour un autre numéro de programme, répétez les étapes ② et ③.

- Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Utilisation de deux unités R-8M ou plus (empilage).

Un simple R-8M peut produire 12 notes simultanément. La fonction d'empilage (Stack) vous permet de connecter deux R-8M ou plus pour augmenter le nombre de notes simultanément produisibles. Mettez la fonction empilage (stack) en service pour chaque R-8M, spécifiez le nombre de R-8M connectés (1 - 8), et le numéro d'identification de chaque R-8M. Tant que les R-8M utilisés sont réglés sur des numéros d'identification différents, l'ordre dans lequel ils sont connectés n'a pas d'importance.

<Exemple de réglage> Lorsque on utilise trois R-8M; réglez la fonction Stack sur "on", le nombre d'unités utilisées sur 3, le numéro d'identification 1, 2 ou 3.



En plus des réglages d'empilage (Stack), les différents R-8M doivent avoir les mêmes réglages de patch. S'ils n'ont pas les mêmes réglages de patch, différents instruments seront entendus ou les notes ne sonneront pas correctement. Pour donner aux différents R-8M les mêmes réglages de patch, utilisez la procédure de sauvegarde de masse ou Bulk Dump (voir page 63) pour copier les données de patch.

- * Les réglages d'empilage (Stack) sont conservés même après extinction de l'appareil.
- * Si vous n'utilisez qu'un seul R-8M, réglez Stack sur OFF.
- * Si vous spécifiez incorrectement le nombre d'unités utilisées, ou si deux ou plusieurs unités R-8M sont réglées sur le même numéro d'identification, les notes ne seront pas produites correctement.

① Accédez à l'affichage de réglage de Stack.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "SETUP" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "STACK" et pressez **ENTER**.

```

SETUP/STACK
Stack =OFF 1:1
    
```

Stack on/off Nombre d'unités utilisées Numéro d'identification

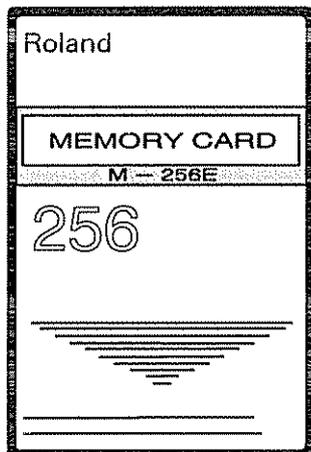
- ② Utilisez **CURSOR** pour sélectionner le paramètre et **VALUE** pour régler chaque paramètre.
- ③ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu. (l'indicateur s'éteint).

Chapitre IV

*Fonctions du
mode utilitaire*

1 UTILISATION D'UNE CARTE RAM

■ Données qui peuvent être stockées sur une carte RAM



Une carte RAM (M-256E) peut mémoriser les réglages suivants.

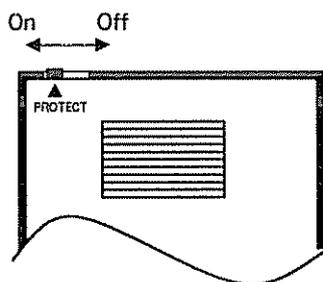
32 patches
16 patches de Feel
Données de Setup (MIDI, tableau de changement de programme ou Map)

Si vous laissez une carte RAM insérée pendant que vous jouez avec le R-8M, vous pourrez instantanément sélectionner des patches ou des patches de Feel de la carte de la même façon que leurs homologues internes. Il est également possible d'écrire directement sur une carte RAM des données modifiées dans l'aire temporaire. Toutefois, si vous désirez utiliser les données de setup venant d'une carte, vous devez utiliser la procédure de chargement (Load) pour copier les données de Setup de la carte RAM dans la mémoire interne.

* Les cartes RAM M-256D peuvent être utilisées.

■ Précautions lors de l'utilisation d'une carte RAM

- N'utilisez que le type de carte RAM spécifiée (M-256E/M-256D).
- Lorsque vous utilisez une carte RAM neuve pour la première fois, installez la pile au lithium fournie avec la carte. Utilisez la procédure de sauvegarde pour copier les données internes sur la carte RAM avant de l'utiliser.
- Les cartes RAM disposent d'un commutateur de protection pour protéger les données qu'elles stockent. Normalement, vous devez laisser cette protection en fonction, mais enlevez-la avant de sauvegarder des données sur la carte RAM.

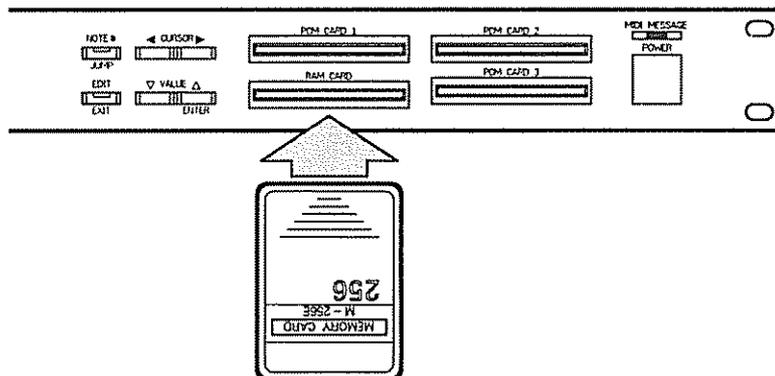


- N'éteignez pas l'appareil et n'ôtez pas la carte en cours de sauvegarde ou de chargement de données avec une carte RAM. Ceci pourrait endommager les données de la carte RAM ou de la mémoire interne.

■ Sauvegarde de données d'un R-8M dans une carte RAM

Cette opération de sauvegarde copie toutes les données internes (32 patches, 16 patches de Feel, et les données de Setup) du R-8M dans une carte RAM. Lorsque vous utilisez une carte RAM neuve ou une carte RAM qui a été précédemment utilisée avec un autre appareil, commencez par faire cette opération de sauvegarde.

- ① Insérez la carte RAM fermement dans la fente prévue à cet effet, et réglez le commutateur de protection de la carte RAM sur OFF.



- ② Accédez à l'affichage de sauvegarde (Save).

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR** **◀▶** pour sélectionner "UTIL" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** **◀▶** pour sélectionner "RAMCARD" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR** **◀▶** pour sélectionner "SAVE" et pressez **ENTER**.

```
UTIL/ RAM/ SAVE
Press ENTER.
```

- ③ Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" ("Etes-vous sûr?").

- ④ Pressez **ENTER** et les données seront sauvegardées.

Pour quitter la procédure sans sauvegarder, pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

Si la carte RAM est neuve ou si elle a été utilisée par un autre appareil, l'affichage suivant apparaîtra.

Pressez **ENTER** une nouvelle fois. Pour quitter sans sauvegarder, pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

```
UTIL/ RAM/ SAVE
Format?
```

- ⑤ Remettez le commutateur de protection de la carte RAM sur ON.

- ⑥ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Chargement de données d'une carte RAM dans le R-8M

L'opération de chargement (Load) copie toutes les données d'une carte RAM (32 patches, 16 patches de Feel et les données de Setup) dans le R-8M. Lorsque vous utilisez la procédure de chargement, les données internes du R-8M sont remplacées par les réglages venant de la carte RAM et les réglages précédents sont ainsi perdus.

① Insérez la carte RAM fermement dans la fente RAM CARD.

② Accédez à l'affichage de chargement (Load).

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "UTIL" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "RAMCARD" et pressez **ENTER**.

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "LOAD" et pressez **ENTER**.

```
UTIL/ RAM/ LOAD
Press ENTER.
```

③ Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" ("Etes-vous sûr?").

④ Pressez **ENTER** et les données seront chargées.

Pour quitter la procédure sans charger, pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

Si la protection de mémoire est en fonction, l'affichage suivant apparaîtra. Pressez **ENTER** une nouvelle fois pour retirer momentanément la protection de mémoire et permettre le chargement des données.

```
** PROTECT ON **
Turn off once?
```

⑤ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

2 AUTRES FONCTIONS

1. Transmission de messages exclusifs

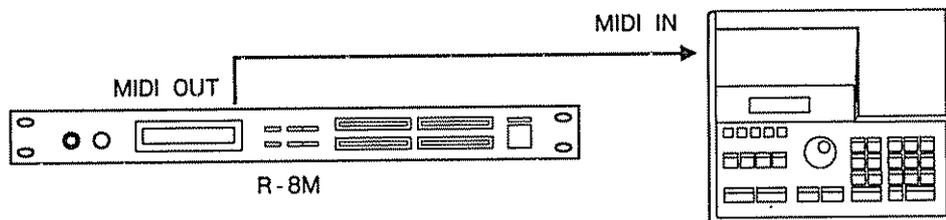
Les réglages du R-8M peuvent être transmis par messages exclusifs vers un autre R-8M ou tout autre appareil MIDI capable de recevoir des messages exclusifs.

■ Comment transmettre des messages exclusifs (Bulk Dump)

Les catégories de données suivantes de R-8M peuvent être transmises.

Affichage		Données transmises
ALL	INT	Patch (aire temporaire, I01 – I32) Patch de Feel (aire temporaire, I01 – I16) Données de setup (internes)
	CARD	Patch (C01 – C32) Patch de Feel (C01 – C16) Données de setup (carte RAM)
	INT & CARD	à la fois INT et CARD
PATCH	TMP	le patch dans la mémoire temporaire
	I01 – 32	n'importe quel patch interne (aire mémoire)
	C01 – C32	n'importe quel patch de la carte RAM
FEEL	TMP	patch de Feel dans l'aire temporaire
	I01 – 16	n'importe quel patch de Feel interne (aire mémoire)
	C01 – C16	n'importe quel patch de Feel de la carte RAM
SETUP		données de setup internes

[CONNEXIONS]



Séquenceur, R-8M, etc

* Si vous désirez transmettre des données venant d'une carte RAM, insérez la carte RAM.

[PROCEDURE]

- ① Réglez le canal de commande du R-8M (Control Ch, voir page 55) pour qu'il corresponde au canal de base de l'appareil récepteur.
- ② Réglez l'appareil MIDI récepteur en position de réception de messages exclusifs.
- ③ Accédez à l'affichage de transfert (Bulk).
 Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).
 Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "UTIL" et pressez **ENTER**.
 Utilisez **CURSOR** pour sélectionner "BULK" et pressez **ENTER**.

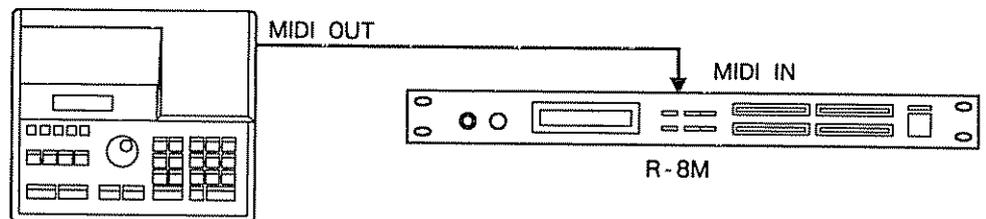
```
UTIL/BULK  I ALL
PATCH/FEEL SETUP
```

- ④ Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner les données à transmettre et pressez **ENTER**.
Si vous avez sélectionné autre chose que SETUP, utilisez **CURSOR**   pour sélectionner le type de données à transmettre.
- ⑤ Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" ("Êtes-vous sûr?").
- ⑥ Pressez **ENTER** et les données seront transmises.
Pour quitter sans transmettre, pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.
Lorsque les données sont en cours de transmission, l'afficheur indique "Transmitting". Pour annuler la procédure en cours de transmission de données, pressez **EXIT**.
- ⑦ Tout en maintenant enfoncé **JUMP**, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

■ Comment recevoir des messages exclusifs (Bulk Load)

Cette fonction permet la réception de messages exclusifs venant d'un autre R-8M ou d'un autre appareil MIDI et lit ces messages dans la mémoire interne ou sur une carte RAM, remplaçant ainsi les réglages précédents.

[CONNEXIONS]



Séquenceur, R-8M, etc

[PROCEDURE]

- ① Réglez le canal de commande du R-8M (Control Ch, voir page 55) pour qu'il corresponde au canal de base de l'appareil transmetteur (si vous faites émettre les données par un séquenceur, réglez le canal de commande pour qu'il corresponde à celui que vous aviez utilisé lors de l'enregistrement des données dans le séquenceur).
- ② Réglez le commutateur de messages exclusifs du R-8M sur "on" (voir page 55).
- ③ Si vous désirez que les réglages de la mémoire interne du R-8M soient changés, réglez la protection de mémoire du R-8M sur "off" (voir page 56). Si vous désirez que ce soit les réglages de la carte RAM qui soient changés, insérez une carte RAM et placez sa protection sur "off".
- ④ Transmettez les messages exclusifs depuis l'appareil MIDI transmetteur.
Lors de la réception des messages exclusifs, l'afficheur indique "Receiving SysEx".

2. Réglage du contraste de l'afficheur

Cette fonction règle le contraste de l'afficheur du R-8M. Lorsque vous utilisez le R-8M dans différents emplacements, vous pouvez régler le contraste pour une visibilité maximum.

- ① Accédez à l'affichage du réglage de contraste.

Pressez **EDIT** (l'indicateur s'allume).

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "UTIL" et pressez **ENTER**

Utilisez **CURSOR**   pour sélectionner "LCD" et pressez **ENTER**.

```
UTIL/LCD
Contrast = 15
```

- ② Utilisez **VALUE**   pour régler le contraste (0-15).

- ③ Tout en maintenant enfoncé **JUMP** pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu (l'indicateur s'éteint).

* Le réglage de contraste sera conservé même après extinction de l'appareil.

3. Ramener toutes les données du R-8M aux valeurs d'usine (initialisation).

Si vous désirez ramener toutes les données du R-8M à leur valeur d'usine, utilisez la procédure suivante.

- ① Eteignez le R-8M.

- ② Tout en maintenant enfoncé **CURSOR**   et **ENTER**, rallumez l'appareil.

```
** INITIALIZE **
Press ENTER.
```

- ③ Pressez **ENTER** et il vous sera demandé "Are you sure?" ("Etes-vous sûr?").

- ④ Pressez **ENTER** une nouvelle fois pour que les données soient initialisées.

Pour quitter la procédure sans initialiser les données, pressez **EXIT** au lieu de **ENTER**.

Chapitre V

Appendice

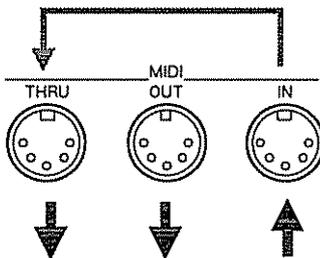
A PROPOS DU MIDI

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique). C'est un standard international qui permet à des données concernant la musique jouée ou les changements de sonorités faits d'être échangés entre différents instruments. Tant qu'ils sont compatibles MIDI, tous les appareils, quelles que soient leurs différences de modèle ou de fabricant, peuvent échanger les données qu'ils sont à même de comprendre. Avec le MIDI, des événements tels que l'enfoncement de touches sur un clavier ou celui d'une pédale sont traités comme des données MIDI.

1. L'échange de données MIDI

L'échange de données MIDI s'accomplit comme expliqué ci-dessous.

Prises MIDI



Pour l'échange des données MIDI, les trois types de prise représentés ci-dessous sont utilisés. Des câbles MIDI seront connectés à ces prises, de différentes façons selon la méthode d'utilisation.

MIDI IN: reçoit les données venant d'un autre appareil MIDI.

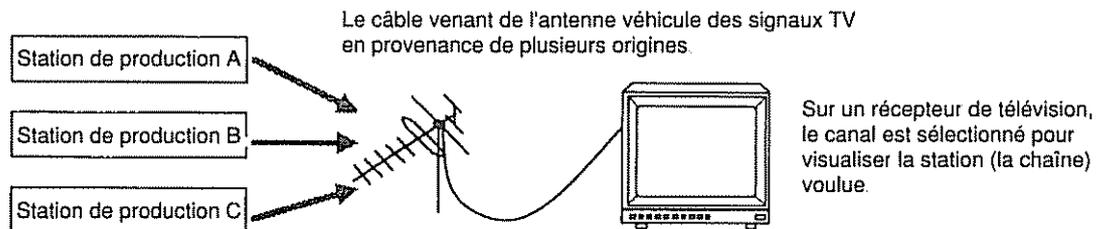
MIDI OUT: transmet les données générées par l'unité.

MIDI THRU: renvoie une exacte copie des données reçues en MIDI IN.

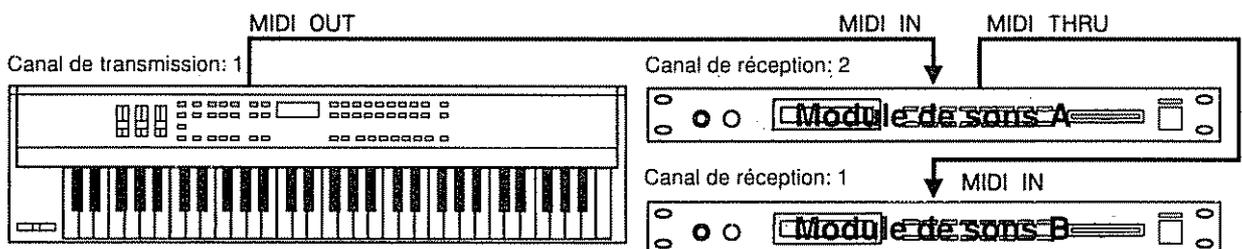
- * En théorie, n'importe quel nombre d'appareils MIDI peuvent être connectés les uns aux autres à l'aide des prises MIDI THRU. Mais il est vaut mieux considérer que seulement 4 ou 5 appareils peuvent être utilisés, ceci en raison du risque de détérioration du signal MIDI si le chaînage d'appareils est trop important.

Canaux MIDI

Avec le MIDI, un simple câble peut être utilisé pour transporter différents ensembles d'informations de jeu pour plusieurs appareils MIDI. Ceci est possible grâce au concept de canal MIDI. Les canaux MIDI sont en quelque sorte similaires aux canaux d'un récepteur de télévision. Sur un téléviseur, différents programmes venant de différentes chaînes peuvent être visualisés en changeant de canal. Ceci est possible, car l'information est convoyée sur un canal particulier et le récepteur étant réglé sur un canal pourra visualiser un type d'émission particulier. Le câble venant de l'antenne transporte les signaux TV venant de plusieurs chaînes.



Les canaux disponibles avec le MIDI vont de 1 à 16. Quand un instrument de musique (le récepteur) est réglé pour que son canal corresponde au canal MIDI utilisé par l'appareil de transmission, les données MIDI sont transmises et reçues. Quand les canaux MIDI sont réglés comme indiqué ci-dessous et que vous jouez sur le clavier, le son ne sera produit que par le module de sons B.



2. Principaux messages MIDI utilisés par le R-8M

De façon à convoier la plus grande variété possible d'expressions musicales, le MIDI a été doté d'un grand nombre de types de données (messages). Les messages MIDI peuvent être divisés en deux types principaux : les messages qui sont traités individuellement par canal (messages de canal) et les messages qui sont traités indépendamment des canaux (messages de système).

■ Messages traités pour chaque canal MIDI (messages de canal)

Ces messages sont utilisés pour convoier les événements de jeu. Les résultats spécifiques obtenus par les différents types de messages MIDI sont déterminés par les réglages de la source sonore les recevant.

● Messages de note

Ces messages véhiculent ce qui est joué sur le clavier. Les messages de notes sont les suivants :

Numéro de note		Type de son de batterie (le numéro indique la position sur le clavier)
Note on (enfoncée)		Indique que l'instrument est joué (que la touche est enfoncée)
Note off (relâchée)		Indique que la touche est relâchée
Dynam.	Note on	Force avec laquelle l'instrument (la touche) est frappé
	Note off	Vitesse de relâchement de la touche (pour les claviers qui en dispose)

Les numéros de notes vont de 0 à 127 et correspondent à la position des touches. Le do médian (C4) a le numéro 60. En général, le numéro de note détermine la hauteur. Toutefois, pour les sources de sons rythmiques, le numéro de note est utilisé pour spécifier le type de son de batterie. La section instrument du R-8M lui permet d'être utilisé comme une source de sons rythmiques classique, et les sections performance lui permettent d'être utilisé comme un synthétiseur avec différentes hauteurs pour chaque numéro de note.

- * La plupart des boîtes à rythmes transmettent soit les messages de Note on et note off immédiatement à la suite, soit le message de note off à un intervalle de temps précis après le message de note on.

● Messages de Pitch Bend

Ce sont des messages qui véhiculent l'action du levier de Bender (pour modifier la hauteur).

● Messages d'aftertouch

Ces messages véhiculent le fonctionnement de l'aftertouch (force avec laquelle vous pressez une touche du clavier, après l'avoir enfoncée, pour modifier le son). Ce message est ignoré par le R-8M.

● Messages de changement de programme

Ces messages sont habituellement utilisés pour choisir des sons, et comprennent un numéro de programme (de 1 à 128) qui spécifie le son choisi. Quand le R-8M recevra ce message, il sélectionnera un patch ou un patch de Feel. La map (tableau de correspondance) des changements de programme (voir page 57) vous permet de spécifier librement quel patch ou patch de Feel sera sélectionné par chaque numéro de programme entrant.

● Messages de changement de commande

Ce message comprend des messages tels que la modulation ou le panoramique, qui sont utilisés pour l'expression musicale. Un numéro de commande est utilisé pour distinguer les différentes fonctions. Chaque appareil MIDI répond différemment à ces messages.

La section instrument du R-8M peut recevoir des commandes pour modifier le son des instruments choisis, et cela de 9 façons différentes (voir page 33).

MAUVAIS FONCTIONNEMENT

S'il n'y a pas de son ou si l'appareil ne semble pas fonctionner correctement, vérifiez d'abord les points suivants. Si vous ne pouvez pas solutionner le problème, consultez votre revendeur ou le service après-vente Roland.

Pas de son /Le volume est trop bas

- Le bouton de volume est-il complètement tourné vers la gauche?
Vérifiez le volume du R-8M et le volume de la table de mixage et de l'ampli.
- Y-a-t-il du son dans le casque?
Si il y a du son dans le casque, le problème se situe soit dans le câble de connexion, soit dans le système mixage/amplification. Vérifiez les connexions et le système mixage/amplification (voir page 8).
- Quand vous transmettez un message MIDI au R-8M, l'indicateur de message MIDI s'allume-t-il?
Si l'indicateur ne s'allume pas, vérifiez le canal MIDI de l'appareil transmetteur ainsi que les connexions par câble MIDI.
- L'affichage ROM play (auto-démonstration) est-il sélectionné?
Le R-8M ne reçoit pas les messages MIDI alors qu'il est dans ce mode.

La section Instrument est muette

- Les instruments sont-ils correctement assignés?
Assignation d'instruments (voir page 26).
- Les assignations de sortie sont-elles réglées sur MULTI 1-6?
Les instruments réglés sur MULTI 1-6 ne sont pas produits par les sorties MIX OUT.
Assignation de sortie (voir page 28).
- La fonction Layer est-elle en service?
Si la fonction Layer est en service, il n'y aura pas de son si un message de note porteur d'un numéro entre 77 et 108 est reçu.
Fonction Layer (voir page 25).
- Les paramètres relatifs au volume sont-ils réglés correctement?
Volume (voir page 25), Level ou niveau (voir page 28).
- Le volume a-t-il été baissé par des messages de volume reçu depuis un appareil externe?
Re-sélectionnez le patch.

La section Performance est muette

- L'assignation de sortie est-elle réglée sur MULTI 1-6?
Si MULTI 1-6 a été sélectionné, le son n'est pas produit par les prises MIX OUT.
Assignation de sorties (voir page 38).
- La tessiture de jeu (Key Range) est-elle réglée correctement?
Key Range H/L (voir page 35).
- Les paramètres relatifs au volume sont-ils réglés correctement?
Volume (voir page 35).
- Le volume a-t-il été baissé par des messages volume reçus depuis un appareil externe?
Re-sélectionnez le patch.

Le son disparaît

- Jouez-vous de trop d'instruments simultanément?
Le R-8M peut produire jusqu'à 12 notes simultanées. Un unique R-8M ne peut produire plus de 12 notes simultanément.
- Les réglages d'empilage (Stack) sont-ils corrects?
Stack (voir page 58).
- Le type d'assignation est-il réglé sur MONO ou EXC?
Section Instrument (voir page 28), section Performance (voir page 38).
- Le commutateur NOTE OFF est-il sur "on"?
Section Instrument (voir page 30), Section Performance (voir page 38).

- Le commutateur de dynamique (note off) est-il sur "on"?
Commutateur de dynamique (note off) (voir page 56).

Les variations de dynamique n'affectent pas le volume

- La courbe de dynamique est-elle réglée sur 7 ou 8?
Section Instrument (voir page 29), Section Performance (voir page 38).

Deux instruments sonnent simultanément

- La fonction Layer est-elle en service?
Si la fonction Layer est en service, deux instruments seront produits simultanément pour les numéros de note 29 à 60.
Fonction Layer (voir page 25).
- Vérifiez si la section Instrument et la section Performance utilisent le même canal MIDI.
Section Instrument (voir page 25), Section Performance (voir page 35).

Les réglages ne peuvent pas être faits pour les numéros de note 70–108 (Section Instrument)

- La fonction Layer est-elle en service?
Si la fonction Layer est en service, les instruments des numéros de note 77–108 seront traités comme ceux des numéros de note 29–60.
Fonction Layer (voir page 25).

Le son ne change pas dans une section Performance

- Le suivi de clavier (Key follow) est-il réglé sur 0 ou "off"?
Key Follow (voir page 36).

La fonction Feel n'affecte pas le son

- Un patch de Feel a-t-il été sélectionné?
Sélectionnez un patch de Feel (voir page 14).
- La fonction Feel était-elle mise hors service?
Sélection de Feel "Regular" (voir page 48), intensité de Feel de type Random (voir page 50).
- L'instrument spécifié par le patch de Feel est-il assigné au patch actuellement sélectionné?
Assignation d'instrument dans un patch (voir page 26, 38), assignation d'instrument dans un patch de Feel (voir page 47).
- Le Feel de type regular (Groove) ne fonctionne que si des messages MIDI d'horloge sont reçus.

Les changements de programme ne sélectionnent ni patch ni patch de Feel.

- Le commutateur de changement de programme est-il sur "off"?
Le commutateur de changement de programme (voir page 55).
- Canal de transmission de l'appareil maître et canal de commande du R-8M sont-ils identiques?
Canal de commande (voir page 55).
- Le tableau de correspondance des changements de programme (Map) est-il réglé correctement?
Tableau de correspondance des changements de programme (voir page 57).

Certains types de messages MIDI ne permettent pas de commander le R-8M

- Les différents commutateur de réception du mode Setup sont-ils réglés sur "off"?
Réglages MIDI (setup) (voir page 55).
- Le commutateur de panoramique (setup) est-il sur "on"?
Si le commutateur de panoramique est réglé sur "on", la commande n° 10 pilotera le panoramique.
Cela signifie que les numéros de commande choisis pour la section Instrument ne pourront pas contrôler le panoramique (voir page 55).

Les messages exclusifs ne sont pas reçus

- Le commutateur de système exclusif est-il réglé sur "off"?
Commutateur de système exclusif (voir page 55).
- La protection de mémoire est-elle en fonction?
Protection de mémoire (voir page 56).
- Le canal de base de l'appareil transmetteur correspond-t-il au canal de commande du R-8M?
Canal de commande (voir page 55).

L'affichage du R-8M est difficile à lire

- Réglez le contraste de l'afficheur (voir page 65).

MESSAGES D'ERREUR

Si vous utilisez le R-8M de façon incorrecte ou si une situation anormale se produit, le R-8M affichera l'un des messages d'erreur suivants. Appliquez la solution appropriée, donnée pour chaque message d'erreur.

** BACKUP NG. **
Press ENTER.

Problème: La pile de sauvegarde interne du R-8M est trop faible.

Solution: Pressez **ENTER** et la procédure normale reprendra, mais les réglages de la mémoire interne du R-8M ne seront pas conservés. Consultez votre revendeur ou votre service après-vente Roland pour faire remplacer la pile.

MIDI Buffer Full

Problème: Le R-8M reçoit plus de messages MIDI qu'il ne peut simultanément en traiter.

Solution: Réduisez le nombre de messages MIDI qui sont transmis au R-8M.

Chk Sum Err [**]



Octet de vérification (checksum) des données reçues

Problème: Un message exclusif n'a pas été correctement reçu (erreur de l'octet de vérification ou Check Sum).

Solution: Vérifiez les données qui sont transmises par l'appareil émetteur et répétez la procédure.

Serial Error.

Problème: Le message MIDI n'est pas correctement reçu.

Solution: Si cet affichage apparaît fréquemment, consultez votre revendeur ou le service après-vente Roland.

Act Sensing Err.

Problème: Un mauvais fonctionnement s'est produit dans la liaison avec l'appareil MIDI connecté à la MIDI IN du R-8M (erreur détectée par le test de liaison ou active sensing).

Solution: Vérifiez les connexions en MIDI IN (câble coupé, câble MIDI débranché, etc.)

Card Protected.

Problème: La protection de la carte RAM est en fonction.

Solution: Placez le commutateur de protection sur "off".

Card Not Ready.

Problème: La carte RAM n'est pas correctement insérée dans la fente pour carte RAM.

Solution: Insérez la carte RAM correctement (entièrement) dans la fente pour carte RAM.

Unavailable Card

Problème: Le R-8M ne peut utiliser cette carte RAM.

Solution: Utilisez une carte RAM correcte (M-256E/D).

SAVE/LOAD Error.

Problème: Vous ne pouvez pas correctement sauvegarder/charger des données avec une carte RAM.

Solution: Vérifiez que la carte RAM est correctement insérée et renouvelez la procédure.

Wrong Card.

Problème: Le R-8M ne peut utiliser cette carte.

Solution: Otez immédiatement cette carte pour éviter tout mauvais fonctionnement.

Data Error.

Problème: La carte RAM ne contient pas de données propres au R-8M.

Solution: Si vous désirez utiliser cette carte avec le R-8M, utilisez d'abord la procédure de sauvegarde (voir page 61).

Card for *****

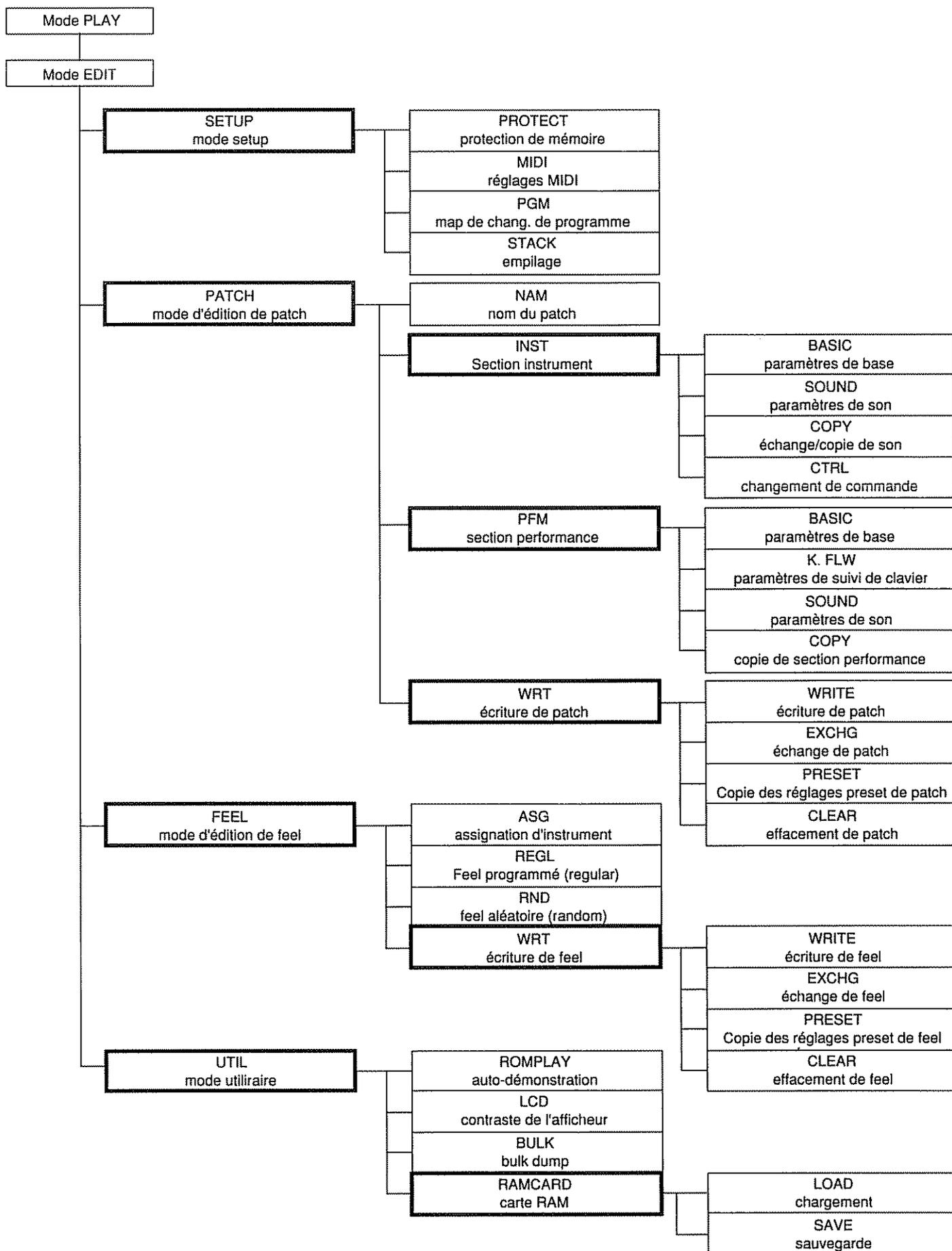


Nom du modèle

Problème: La carte RAM contient des données pour un autre appareil Roland.

Solution: Si vous désirez utiliser la carte avec le R-8M, utilisez la procédure de sauvegarde (voir page 61). Ceci effacera cependant les données précédemment inscrites sur la carte.

TABLEAU DES MODES DU R-8M



PARAMETRES DU R-8M

Patch

Nom du patch		Paramètre	Plage de valeur
Nom du patch (8 caractères)			- (espace) A-Z a-z 0-9 & # ! ? * . : ; ' " * + - / < = > () [] _
Section instrument	Basic	Canal de réception	1 - 16
		Volume	0 - 127
		Action du bender	0 - 12
		Fonction Layer	ON, OFF
	Son (N° de note: 21 - 108)	Assignation d'instrument	**-*-*, I-01 - I-68, 01-01 - 01-26, ... 30-01 - 30-26
		Hauteur (pitch)	-4800 - +4800
		Chute (decay)	0 - 127
		Nuance	0 - 15
		Assignation d'instrument	LEFT1 - 3, CENTER, RIGHT1 - 3, MULTI 1 - 6
		Niveau (level)	0 - 15
		Type d'assignation	POLY, MONO, EXC 1 - 8
		Courbe de dynamique	1 - 8
Commutateur Note off		ON, OFF	
Chang. de commande		Modulation	**-*-*, I-01 - I-68,
	Commande 1	01-01 - 01-26, ...	
	Commande 2	30-01 - 30-26	
	:	PITCH, DECAY, NUANCE	
	:	PANPOT	
Basic	Canal de réception	1 - 16	
	Volume	0 - 127	
	Tessiture (note basse)	do - sol9	
	Tessiture (note haute)	do - sol9	
	Action du bender	0 - 12	
	Modulation	OFF, DECAY, NUANCE	
Suivi de clavier	N° de la note de référence	0 - 127	
	Suivi de clavier (hauteur)	-990 - +990	
	Suivi de clavier (chute)	-9 - +9	
	Suivi de clavier (nuance)	-2 - +2	
	Suivi de clavier (panoramique)	-2 - +2 / OFF	
Son	Assignation d'instrument	**-*-*, I-01 - I-68, 01-01 - 01-26, ... 30-01 - 30-26	
	Hauteur (pitch)	-4800 - +4800	
	Chute (decay)	0 - 127	
	Nuance	0 - 15	
	Assignation de sortie	LEFT1 - 3, CENTER, RIGHT1 - 3, MULTI 1 - 6	
	Type d'assignation	POLY, MONO, EXC1 - 8	
	Courbe de dynamique	1 - 8	
	Commutateur note off	ON, OFF	

Setup

		Paramètre	Plage de valeur
MIDI	Canal de commande		1 - 16
	Comm. de chang. programme		ON, OFF
	Commutateur exclusif		ON, OFF
	Commutateur volume		ON, OFF
	Commutateur bender		ON, OFF
	Commutateur panoramique		ON, OFF
	Commutateur sustain		ON, OFF
	Comm. dynamique (note off)		ON, OFF
Protection de mémoire			ON, OFF
Map de chang. de prog. (1 - 128)	N° de patch		I-01 - I-32 C-01 - C-32, ...
	N° de patch de Feel		I-01 - I-16, OFF C-01 - C-16, ...
Stack	Comm. d'empilage		ON, OFF
	Nombre d'unités		1 - 8
	N° de l'unité		1 - 8

Utilitaire

Paramètre	Plage de valeur
Contraste de l'afficheur	0 - 15

Patch de Feel (configurations 1 - 8)

		Paramètre	Plage de valeur	
Assign. d'instrument	Assignation d'instrument		I-01 - I-68, 01-01 - 01-26, ... 30-01 - 30-26	
	Paramètre		VELO, PITCH, DECAY NUANCE	
Feel programmé	Groove	Choix de feel programmé	GROOVE, VELOCITY, OFF	
		Type de groove	1 - 16	
		Divisions de groove	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32	
	Dynamique	Intensité du groove		1 - 8
			Dynamique	-99 - +99
		Offset de groove	Hauteur	-99 - +99
			Chute	-20 - +20
	Nuance	-15 - +15		
Dynamique	Dyn. de référence		1 - 127	
	Sensibilité à la dyn.		-7 - +7	
Feel aléatoire	Intensité		0 - 8	

INSTRUMENTS DU R-8M

N° d'inst.	Afficheur	Nom d'instrument	Remarques
1	*:DRY_K1	DRY KICK 1	avec micro près de la source
2	*:DRY_K2	DRY KICK 2	avec micro près de la source
3	*:WOOD_K1	WOOD KICK 1	avec micro près de la source
4	*:DBLH_K1	DOUBLE HEAD KICK 1	
5	*:DBLH_K2	DOUBLE HEAD KICK 2	
6	*:SOLID_K	SOLID KICK	
7	*:ROOM_K1	ROOM AMBIENT KICK 1	avec ambiance d'une grande pièce
8	*:ROOM_K2	ROOM AMBIENT KICK 2	avec ambiance d'une grande pièce
9	*:MONDO_K	MONDO KICK	
10	*:WOOD_S1	WOOD SNARE 1	avec micro près de la caisse claire (8 pouces)
11	*:OPEN_S1	OPEN SNARE 2	avec micro près de la source
12	*:TIGHT_S	TIGHT SNARE	avec micro près de la caisse claire (5 pouces)
13	*:NICE_S1	NICE SNARE 1	avec ambiance
14	*:FAT_S1	FAT SNARE 1	
15	*:IMPCT_S	IMPACT SNARE	avec ambiance
16	*:SNAP_S1	SNAP SNARE 1	
17	*:OUCH_S	OUCH ! SNARE	avec reverb
18	*:RVB_S1	REVERB SNARE 1	avec reverb
19	*:PICL_S1	PICCOLO SNARE 1	avec micro près de la caisse claire (3 pouces)
20	*:RIMSHT1	RIMSHOT SNARE 1	avec micro près de la source
21	*:RIMSHT2	RIMSHOT SNARE 2	avec ambiance
22	SIDSTK1	SIDE STICK 1	
23	SIDSTK2	SIDE STICK 2	
24	*:DRY_T1	DRY TOM 1	avec micro près de la source
25	*:DRY_T2	DRY TOM 2	avec micro près de la source
26	*:DRY_T3	DRY TOM 3	avec micro près de la source
27	*:DRY_T4	DRY TOM 4	avec micro près de la source
28	*:ROOM_T1	ROOM AMBIENT TOM 1	avec ambiance d'une grande pièce
29	*:ROOM_T2	ROOM AMBIENT TOM 2	avec ambiance d'une grande pièce
30	*:ROOM_T3	ROOM AMBIENT TOM 3	avec ambiance d'une grande pièce
31	*:ROOM_T4	ROOM AMBIENT TOM 4	avec ambiance d'une grande pièce
32	*:POWR_T1	POWER TOM 1	avec ambiance
33	*:POWR_T2	POWER TOM 2	avec ambiance
34	*:POWR_T3	POWER TOM 3	avec ambiance

*: Les réglages de dynamique et de nuance modifieront le son.

* *: Les réglages de nuance modifieront le son.

N° d'inst	Afficheur	Nom d'instrument	Remarques
35	* POWR_T4	POWER TOM 4	avec ambiance
36	* DOOM_T1	DOOM TOM 1	son traité par un effet
37	** CLSD_H1	CLOSED HIHAT 1	
38	** OPEN_H1	OPEN HIHAT 1	
39	PDAL_H1	PEDAL CLOSED HIHAT 1	
40	CRSH_C1	CRASH CYMBAL 1	
41	** MLLT_C1	MALLET CRASH CYMBAL 1	peut être utilisé en roulement de mailloches
42	** RIDE_C1	RIDE CYMBAL 1	
43	** RDBL_C1	RIDE – BELL CYMBAL 1	cloche et cymbale ride mélangées
44	BELL C1	RIDE CYMBAL BELL 1	
45	808CLAP	808 HAND CLAP	claquement de mains de la TR-808
46	* OPEN_D1	OPEN DRUM 1	grand tambour non étouffé
47	* TAIKO 1	TAIKO 1	tambour traditionnel japonais
48	CLAVE1	CLAVES 1	
49	CABASA1	CABASA 1	
50	COWBEL1	COWBELL 1	
51	TAMBRN1	TAMBOURINE 1	
52	SHAKER1	SHAKER 1	
53	MUTE_CG	MUTE HIGH CONGA	
54	SLAP_CG	SLAP HIGH CONGA	
55	LOW_CG	OPEN LOW CONGA	
56	** SLID_CG	SLIDE LOW CONGA	jeu glissé
57	AGOGO1	AGOGO 1	
58	** OCT_AGG	OCTAVE AGOGO	
59	WHISTL1	WHISTLE 1	son court
60	WHISTL2	WHISTLE 2	son long
61	** CAN1	CAN 1	
62	** BACK_S1	BACK SNARE 1	RVB_S1 (inst n°18) lu à l'envers
63	BACK_T1	BACK TOM 1	DOOM_T1 (inst n°36) lu à l'envers
64	BACK_C1	BACK CYMBAL 1	CRSH_C1 (inst n°40) lu à l'envers
65	** SPARK1	SPARK 1	
66	** SURF	SURF	
67	** WHEEL1	WHEEL 1	
68	REST	REST	silence (pour étouffer les autres sons)

* Les réglages de dynamique et de nuance modifieront le son.

** Les réglages de nuance modifieront le son.

PARAMETRES DE SON A L'INITIALISATION

N° INST	NOM D'INSTRUMENT	HAUT	CHUTE	ASSIGN SORTIE	NUANCE	TYPE ASSIGN	COURBE DYNAM.
1	DRY_K1	0	4:19	8	CENTER	POLY	2
2	DRY_K2	0	20:12	8	CENTER	POLY	2
3	WOOD_K1	0	16:14	8	CENTER	POLY	2
4	DBLH_K1	0	19:13	8	CENTER	POLY	2
5	DBLH_K2	0	25:12	8	CENTER	POLY	2
6	SOLID_K	0	7: 7	8	CENTER	POLY	2
7	ROOM_K1	0	24:20	8	CENTER	POLY	2
8	ROOM_K2	0	24:24	8	CENTER	POLY	2
9	MONDO_K	0	20:23	8	CENTER	POLY	2
10	WOOD_S1	0	19:14	8	CENTER	POLY	2
11	OPEN_S1	0	27:14	8	CENTER	POLY	2
12	TIGHT_S	0	19:14	8	CENTER	POLY	2
13	NICE_S1	0	23:17	8	CENTER	POLY	2
14	FAT_S1	0	22:15	8	CENTER	POLY	2
15	IMPCT_S	0	23:16	8	CENTER	POLY	2
16	SNAP_S1	0	16:13	8	CENTER	POLY	2
17	OUCH_S	0	20:16	8	CENTER	POLY	2
18	RVB_S1	0	35:33	8	CENTER	POLY	2
19	PICL_S1	0	19:16	8	CENTER	POLY	2
20	RIMSHT1	0	16:13	8	CENTER	POLY	2
21	RIMSHT2	0	21:17	8	CENTER	POLY	2
22	SIDSTK1	0	10:--	--	CENTER	POLY	2
23	SIDSTK2	0	5:--	--	CENTER	POLY	2
24	DRY_T1	0	30:35	8	RIGHT3	POLY	2
25	DRY_T2	0	29:33	8	RIGHT1	POLY	2
26	DRY_T3	0	28:30	8	LEFT 1	POLY	2
27	DRY_T4	0	27:24	8	LEFT 3	POLY	2
28	ROOM_T1	0	34:33	8	RIGHT3	POLY	2
29	ROOM_T2	0	33:31	8	RIGHT1	POLY	2
30	ROOM_T3	0	32:29	8	LEFT 1	POLY	2
31	ROOM_T4	0	31:27	8	LEFT 3	POLY	2
32	POWR_T1	0	34:27	8	RIGHT3	POLY	2
33	POWR_T2	0	33:25	8	RIGHT1	POLY	2
34	POWR_T3	0	32:23	8	LEFT 1	POLY	2

N° INST	NOM D'INSTRUMENT	HAUT	CHUTE	ASSIGN SORTIE	NUANCE	TYPE ASSIGN	COURBE DYNAM
35	POWR_T4	0	31:20	8	LEFT 3	POLY	2
36	DOOM_T1	0	50:--	--	RIGHT3	POLY	2
37	CLSD_H1	0	12:12	8	LEFT 1	EXC1	2
38	OPEN_H1	0	35:40	8	LEFT 1	EXC1	2
39	PDAL_H1	0	15:--	--	LEFT 1	EXC1	2
40	CRSH_C1	0	55:--	--	LEFT 2	POLY	2
41	MLLT_C1	0	60:60	5	LEFT 1	POLY	2
42	RIDE_C1	0	50:50	8	RIGHT2	POLY	2
43	RDBL_C1	0	50:50	8	RIGHT2	POLY	2
44	BELL_C1	0	50:--	--	RIGHT2	POLY	2
45	808CLAP	0	23:--	--	RIGHT1	POLY	2
46	OPEN_D1	0	28:30	8	RIGHT1	POLY	2
47	TAIKO1	0	8:30	8	CENTER	POLY	2
48	CLAVE1	0	9:--	--	CENTER	POLY	2
49	CABASA1	0	8:--	--	RIGHT2	POLY	2
50	COWBEL1	0	16:--	--	LEFT 2	POLY	2
51	TAMBRN1	0	21:--	--	LEFT 1	POLY	2
52	SHAKER1	0	12:--	--	LEFT 2	POLY	2
53	MUTE_CG	0	10:--	--	RIGHT1	POLY	2
54	SLAP_CG	0	20:--	--	RIGHT1	POLY	2
55	LOW_CG	0	29:--	--	CENTER	POLY	2
56	SLID_CG	0	18:50	8	CENTER	POLY	2
57	AGOGO1	0	20:--	--	RIGHT2	POLY	2
58	OCT_AGG	0	20:20	8	LEFT 2	POLY	2
59	WHISTL1	0	7:--	--	LEFT 2	EXC2	2
60	WHISTL2	0	3:--	--	LEFT 2	EXC2	2
61	CAN1	0	20:30	8	RIGHT3	POLY	2
62	BACK_S1	0	0:0	8	LEFT 1	POLY	2
63	BACK_T1	0	0:--	--	RIGHT1	POLY	2
64	BACK_C1	0	0:--	--	CENTER	POLY	2
65	SPARK1	0	70:70	8	LEFT 2	POLY	2
66	SURF	0	127:127	8	CENTER	POLY	2
67	WHEEL1	0	60:60	8	RIGHT2	POLY	2
68	REST	0	0:--	--	CENTER	EXC8	2

Section Instrument

N° de note	Assign. instrument	Haut	Chute	Nuance	Assign. de sortie	Niveau	Type assign	Courbe de dyn.	Comm Note off
21			:						
22			:						
23			:						
24			:						
25			:						
26			:						
27			:						
28			:						
29			:						
30			:						
31			:						
32			:						
33			:						
34			:						
35			:						
36			:						
37			:						
38			:						
39			:						
40			:						
41			:						
42			:						
43			:						
44			:						
45			:						
46			:						
47			:						
48			:						
49			:						
50			:						
51			:						
52			:						
53			:						
54			:						
55			:						
56			:						
57			:						
58			:						
59			:						
60			:						
61			:						
62			:						
63			:						
64			:						

Section Instrument

N° de note	Assign instrument	Haut	Chute	Nuance	Assign sortie	Niveau	Type d'assign.	Courbe dyn.	Comm. Note off
65			:						
66			:						
67			:						
68			:						
69			:						
70			:						
71			:						
72			:						
73			:						
74			:						
75			:						
76			:						
77			:						
78			:						
79			:						
80			:						
81			:						
82			:						
83			:						
84			:						
85			:						
86			:						
87			:						
88			:						
89			:						
90			:						
91			:						
92			:						
93			:						
94			:						
95			:						
96			:						
97			:						
98			:						
99			:						
100			:						
100			:						
101			:						
102			:						
103			:						
104			:						
105			:						
106			:						
107			:						

Map de changement de programme

N° PGM	N° patch	N° p. de F.	N° PGM	N° patch	N° p. de F.	N° PGM	N° patch	N° p. de F.	N° PGM	N° patch	N° p. de F.
1			33			65			97		
2			34			66			98		
3			35			67			99		
4			36			68			100		
5			37			69			101		
6			38			70			102		
7			39			71			103		
8			40			72			104		
9			41			73			105		
10			42			74			106		
11			43			75			107		
12			44			76			108		
13			45			77			109		
14			46			78			110		
15			47			79			111		
16			48			80			112		
17			49			81			113		
18			50			82			114		
19			51			83			115		
20			52			84			116		
21			53			85			117		
22			54			86			118		
23			55			87			119		
24			56			88			120		
25			57			89			121		
26			58			90			122		
27			59			91			123		
28			60			92			124		
39			61			93			125		
30			62			94			126		
31			63			95			127		
32			64			96			128		

Messages exclusifs Roland

Format des données de messages exclusifs

La communication MIDI Roland utilise le format de données suivant pour tous les messages exclusifs (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
CMD	N° de commande
[CORPS]	Données principales
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut et doit ensuite se poursuivre avec le numéro d'identification du fabricant juste après F0H (MIDI ver. 1.0).

N° du fabricant: 41H

Le numéro du fabricant identifie le fabricant de l'instrument MIDI qui émet un message exclusif. La valeur 41H correspond à Roland.

N° d'unité: UNT

Le numéro d'unité est une valeur unique identifiant un instrument parmi tout ceux d'un système MIDI. Il est habituellement compris entre 00H et 0FH, avec une valeur inférieure d'une unité à celle du canal MIDI de base, mais des valeurs allant jusqu'à 1F peuvent être utilisées pour les appareils multi-canaux.

N° de modèle: MDL

Le numéro de modèle sert à différencier un modèle d'un autre. Différents modèles peuvent cependant avoir le même numéro si ils utilisent des données similaires.

Le format du numéro de modèle peut contenir 00H en plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre de combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects représentant chacun un unique modèle:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

N° de commande: CMD

Ce numéro donne la fonction du message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir 00H en un ou plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre des combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects, représentant chacun une fonction unique.

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données principales: CORPS

Cette partie contient le message qui doit transiter par l'interface. La taille et le contenu exacts varient avec le n° de modèle et le n° de commande.

2. Transfert de données à adresse référencée

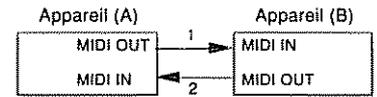
La référence à une adresse est une technique de transfert de messages se conformant au format de données qui est décrit dans la section 1. Elle assigne les données résidant en mémoire (données de son, de forme d'onde, paramètres par exemple) à des adresses spécifiques dans la mémoire-machine permettant ainsi à des messages d'y accéder en spécifiant l'adresse désirée.

Ce type de transfert est ainsi indépendant des modèles et catégories de données. Cette technique permet l'utilisation de deux procédures de transfert différentes: le transfert one-way ou unidirectionnel et le transfert handshake ou bi-directionnel.

Procédure de transfert One-Way (voir section 3 pour détails)

Cette procédure est utilisable pour le transfert de petites quantités de données. Elle fait émettre un message exclusif d'une façon complètement indépendante du statut de l'appareil récepteur.

Schéma de connexion

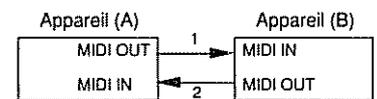


La connexion 2 est essentielle en cas de demande de données ou «Request data» (voir section 3).

Procédure de transfert Handshake (voir section 4 pour détails)

Cette procédure débute par une séquence de transfert pré-déterminée (d'où le terme de Handshake, «poignée de mains») entre les deux extrémités de l'interface avant que ne soit lancé le transfert de données. La liaison Handshake permet que la fiabilité et la vitesse de transfert soient suffisamment élevées pour traiter une grande quantité de données.

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont essentielles.

Notes sur ces deux procédures

- *Elles utilisent des numéros de commande différents
- *Deux appareils A et B ne peuvent échanger des données que s'ils utilisent la même procédure, sont réglés sur les mêmes numéros d'unité et de modèle et s'ils sont prêts pour la communication.

3. Procédure de transfert one-way

Cette procédure fait émettre les données unilatéralement jusqu'à la fin et sert à la transmission des messages suffisamment courts pour qu'une réponse du récepteur n'ait pas à être vérifiée. Pour les messages longs, cependant, le récepteur doit recevoir chaque message aux moments déterminés par la séquence de transfert qui insère entre eux des intervalles d'au moins 20 millisecondes.

Types de messages

Message	N° de commande
Request data 1	RQ1 (11H)
Data set 1	DT1 (12H)

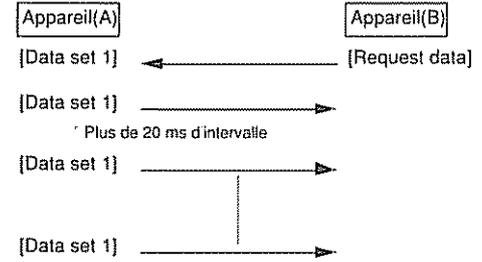
Request data n°1: RQ1 (11H)

Ce message est émis quand il faut demander des données à un appareil relié par l'interface. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données demandées.

À la réception d'un message RQ1, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande. S'il trouve ces données, et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set 1 (DT1)» qui contient les données demandées. Autrement, l'appareil n'enverra rien.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
11H	N° de commande
aaH	adresse
	MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
ttH	taille
	MSB
	LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

- * La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
- * Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
- * Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
- * Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0.



Data set 1: DT1 (12H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données. Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses.

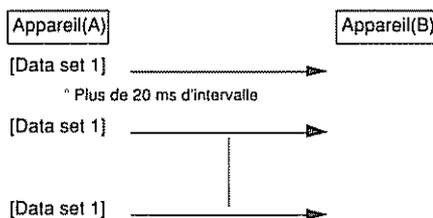
Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif. C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DT1 à 256 octets, aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties.

Octet	Description
FOH	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
12H	N° de commande
aaH	adresse
	MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

- * Un message DT1 peut ne donner que les données valides parmi celles demandées par un message RQ1.
- * Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
- * Le nombre d'octets déterminant l'adresse varie d'un modèle à l'autre
- * Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0.

Exemples d'échanges de messages

- L'appareil A envoie des données à l'appareil B. Seuls des messages DT1 sont nécessaires.



- L'appareil B demande des données à l'appareil A. L'appareil B envoie un message RQ1 à l'appareil A. Ce dernier, après avoir examiné le message renvoie à l'appareil B un message DT1.

4 Procédure de transfert handshake

Cette procédure est interactive car les deux appareils échangent des messages de contrôle d'erreur avant tout transfert, augmentant ainsi la fiabilité de ce dernier. Contrairement au transfert one-way qui insère des pauses entre les messages, le transfert handshake permet une communication plus rapide car le transfert de données démarre dès que le récepteur retourne au signal indiquant qu'il est prêt.

Quand il s'agit de manipuler de grandes quantités de données (formes d'ondes d'échantillonneurs et sons de synthétiseurs dans leur totalité, par exemple) au travers de l'interface MIDI, le transfert handshake est plus efficace que le one-way.

Types de messages

Messages	N° de commande
Want to send data	WSD (40H)
Request data	RQD (41H)
Data set	DAT (42H)
Acknowledge	ACK (43H)
End of data	EOD (45H)
Communication error	ERR (4EH)
Rejection	RJC (4FH)

Want to send data: WSD (40H)

Ce message est émis quand des données doivent être transmises par l'interface à un appareil récepteur. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données à transmettre.

A l'arrivée d'un message WSD, l'appareil récepteur consulte sa mémoire pour trouver l'adresse et la taille de données satisfaisant la demande. S'il les trouve et s'il est prêt à communiquer, il retourne un message d'accusé de réception («ACK» pour «Acknowledge»). Autrement, il retourne un message de rejet («RJC» pour «Rejection»).

Octet	Description
FOH	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
40H	N° de commande
aaH	adresse
	MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
ttH	taille
	MSB
	LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

- * La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées.
- * Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.
- * Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle.
- * Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0.

Request data: RQD (41H)

Ce message est émis quand il faut demander des données à un appareil relié par l'interface. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données demandées.

A la réception d'un message RQD, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande. S'il trouve ces données et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set (DAT)» qui contient les données demandées. Autrement, l'appareil retournera un message de rejet (RJC).

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
41H	N° de commande
aaH	adresse
	MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
ttH	taille
	MSB
	LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

*La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DAT, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées.

*Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.

*Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle.

*Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0.

Data set: DAT (42H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données. Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses.

Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif. C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DAT à 256 octets, aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
42H	N° de commande
aaH	adresse
	MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

* Un message DAT peut ne donner que les données valides parmi celles demandées par un message RQD ou WSD.

* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.

* Le nombre d'octets déterminant l'adresse varie selon le numéro de modèle.

* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0.

Acknowledge: ACK (43H)

Ce message est émis quand la réception de messages WSD, DAT, «End of data (EOD)» ou autres s'est accomplie sans qu'aucune erreur n'ait été détectée. Tant que l'appareil situé à l'autre extrémité de l'interface ne reçoit pas un message ACK, il ne passe pas à l'émission du message suivant.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
43H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

End of data: EOD (45H)

Ce message est émis pour informer un récepteur de la fin d'un message. La communication ne sera toutefois terminée que lorsque le récepteur aura répondu par un message ACK.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
45H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Communication error: ERR (4EH)

Ce message avertit l'appareil connecté qu'une erreur de communication a été détectée en raison, par exemple, d'une erreur de checksum. Un message ERR peut être remplacé par un message «Rejection (RJC)» qui interrompt et termine en cours d'échange de messages.

Quand il reçoit un message ERR, l'appareil émetteur peut, soit tenter d'envoyer une nouvelle fois le message dont la communication a précédemment échoué, soit terminer la communication en envoyant un message RJC.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4EH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Rejection: RJC (4FH)

Ce message est émis quand il est nécessaire d'interrompre la communication en passant outre le message reçu. Un message RJC est émis quand:

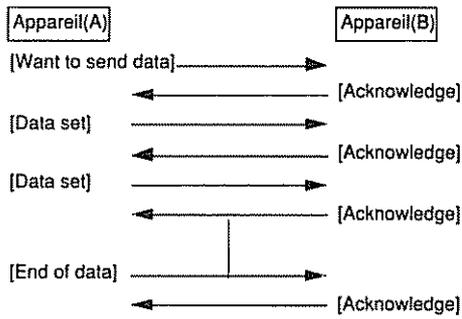
- * un message WSD ou RQD demande une taille ou une adresse illicites
- * l'appareil n'est pas prêt pour la communication.
- * un numéro illicite d'adresse ou de donnée a été détecté
- * le transfert de données a été interrompu par l'utilisateur.
- * une erreur de communication s'est produite

Un message ERR peut être émis par l'un ou l'autre des appareils reliés par l'interface la communication doit s'interrompre immédiatement après l'émission, par l'un ou l'autre, d'un message ERR

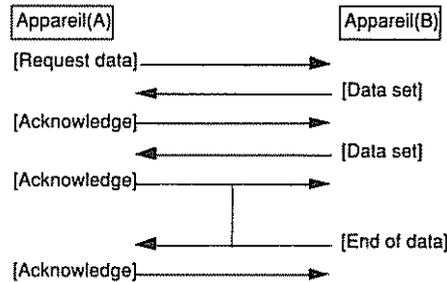
Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4FH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Exemples d'échanges de messages

- Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)

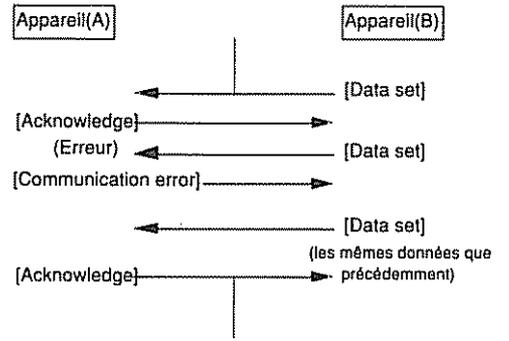


- L'appareil (A) demande des données à l'appareil (B) et les reçoit

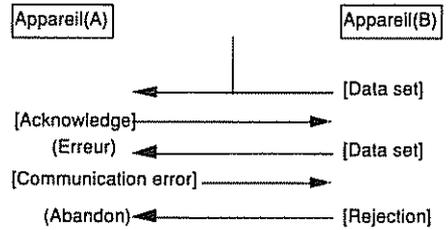


- Une erreur survient alors que l'appareil (A) reçoit des données venant de l'appareil (B)

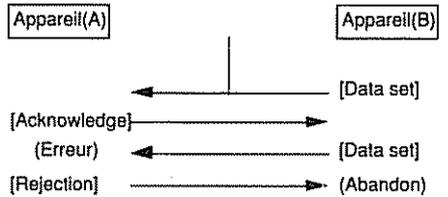
1) Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)



2) L'appareil (B) ne re-émet pas les données et abandonne le transfert de données



3) L'appareil (A) abandonne immédiatement le transfert de données



1. DONNEES TRANSMISES**■ Messages exclusifs de système**Statut

F0H: Début de message exclusif
F7H: Fin de message exclusif

Avec le R-8M, les messages exclusifs permettent de transmettre et recevoir les paramètres de Patch, Patch de Feel et Setup. Pour plus de détails, référez-vous aux "Messages exclusifs Roland" ainsi qu'au paragraphe 3.

2. DONNEES REÇUES ET RECONNUES

Le R-8M est prêt à la réception excepté durant les procédures suivantes:

UTIL/ROMPLAY
UTIL/RAMCARD/LOAD ou SAVE
UTIL/BULK (transmission ou "dump")
Lors de l'insertion d'une carte ROM ("Checking Card" est affiché)

2.1 Section Instrument**■ Messages de voix par canal****● Note off**

Statut	deuxième	troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can.1 15=can.16
kk = N° de note 00H - 7FH (0 - 127)
vv = dynamique 00H - 7FH (0 - 127)

Le R-8M reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/INST/BASIC/Receive Ch.

Les messages Note Off sont ignorés si PATCH/INST/SOUND/Note Off Rx = OFF.

Les notes en cours de jeu seront coupées à la réception d'un message Note Off les concernant si PATCH/INST/SOUND/Note Off RX = ON et, si SETUP/MIDI/Off Velocity = OFF, la dynamique de relâchement n'est pas prise en compte.

Toutefois, le R-8M fait disparaître le son à une vitesse proportionnelle à la dynamique de relâchement si PATCH/INST/SOUND/Note Off RX = ON et si SETUP/MIDI/Off Velocity = ON.

Le R-8M considère un message Note On avec une dynamique de 00H comme un message Note Off ayant une dynamique de 40H.

● Note on

Statut	deuxième	troisième
9nH	kkH	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can.1 15=can.16
kk = N° de note 15H - 6CH (21 - 108)
vv = dynamique 01H - 7FH (1 - 127)

Le R-8M reçoit les messages Note On sur le canal déterminé par PATCH/INST/BASIC/Receive Ch.

L'instrument assigné au numéro de note par PATCH/INST/SOUND est produit.

La plage de numéros de note reçus est 15H-4CH (21-76) quand PATCH/INST/BASIC/Layer = ON. Si un numéro de note entre 1DH et 3CH (29-60) est assigné à deux instruments, un message Note On pour ce numéro fera produire simultanément les deux sons.

● Changement de commande**○ Volume**

Statut	deuxième	troisième
BnH	07H	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can.1 15=can.16
vv = valeur 00H - 7FH (0 - 127)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/INST/BASIC/Receive Ch.

Les changements de PATCH/INST/BASIC/Volume s'accomplissent si SETUP/MIDI/Volume = ON.

○ Panoramique (Panpot)

Statut	deuxième	troisième
BnH	0AH	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can.1 15=can.16
vv = valeur 00H - 7FH (0 - 127)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/INST/BASIC/Receive Ch.

Si SETUP/MIDI/Panpot = ON, le R-8M convertit les valeurs de panoramique reçues selon le tableau 1 pour les rendre utilisables par lui (LEFT 3-RIGHT 3) et mémorise le résultat.

Chaque message Note On reçu par la suite fera jouer l'instrument selon la dernière valeur de panoramique reçue, et cela jusqu'à réception d'une nouvelle valeur.

Quand PATCH/INST/SOUND/Out Asgn est réglé sur MULTI 1-MULTI 6, le R-8M ignore le panoramique.

❖ Valeurs de panoramique

Paramètre	Valeur	Panoramique
Panoramique	00H-12H	LEFT3
	13H-24H	LEFT2
	25H-36H	LEFT1
	37H-48H	CENTRE
	49H-5AH	RIGHT1
	5BH-6CH	RIGHT2
	6DH-7FH	RIGHT3

○ Sustain (Hold 1)

Statut	deuxième	troisième
BnH	40H	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can.1 15=can.16
vv = valeur 00H - 7FH (0 - 127)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/INST/BASIC/Receive Ch.

Quand SETUP/MIDI/Hold = ON:

Si PATCH/INST/SOUND/Note Off Rx = ON, tout son produit par le R-8M verra son niveau baisser à une vitesse déterminée par la valeur de sustain (Hold 1), mais seulement après réception du message Note Off.

Si PATCH/INST/SOUND/Note Off Rx = OFF, tout son produit par le R-8M verra son niveau baisser à une vitesse déterminée par la valeur de sustain (Hold 1), immédiatement après que le son ait été produit (cette fonction n'affecte pas les instruments de type inversé).

Si la commande utilisée peut transmettre des données (variations) continues de sustain, le R-8M répondra en faisant varier de façon continue la chute du son.

○ Intensité de modulation

Statut	deuxième	troisième
BnH	01H	vvH
BnH	21H	vvH

○ Commande polyvalente 1

Statut	deuxième	troisième
BnH	10H	vvH
BnH	30H	vvH

○ Commande polyvalente 2

Statut	deuxième	troisième
BnH	11H	vvH
BnH	31H	vvH

○ Commande polyvalente 3

Statut	deuxième	troisième
BnH	12H	vvH
BnH	32H	vvH

○ Commande polyvalente 4

Statut	deuxième	troisième
BnH	13H	vvH
BnH	33H	vvH

○ Commande polyvalente 5

Statut	deuxième	troisième
BnH	50H	vvH

○ Commande polyvalente 6

Statut	deuxième	troisième
BnH	51H	vvH

○ Commande polyvalente 7

Statut	deuxième	troisième
BnH	52H	vvH

○ Commande polyvalente 8

Statut	deuxième	troisième
BnH	53H	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can.1 15=can.16
 vv = valeur 00H - 7FH (0 - 127)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/INST/BASIC/Receive Ch

En utilisant PATCH/INST/CTRL. une combinaison instrument-paramètre peut se voir assigner jusqu'à 9 commandes différentes.

Le R-8M convertit les valeurs reçues en changements relatifs (offset) comme indiqué dans le tableau ♦2 selon PATCH/INST/CTRL/Ctrl Prm, puis mémorise le résultat

Lors de la production du son, le changement relatif (offset) est appliqué à la valeur réglée dans PATCH/INST/SOUND pour le paramètre concerné. Si le changement entraîne le dépassement de la plage acceptable pour un paramètre, la variation se cantonnera aux limites de la plage permise

Exceptions:
 Quand le paramètre choisi pour PATCH/INST/CTRL/Ctrl Prm est PANPOT (panoramique), l'instrument a le panoramique réglé en PATCH/INST/SOUND/Out Asgn si "Offset" est sur Off et le panoramique déterminé par le changement relatif reçu si Offset n'est pas sur Off.
 Le panoramique sera ignoré si PATCH/INST/SOUND/Out Asgn est MULTI 1-MULTI 6.

Si vous utilisez une R-8 ou une R-5:
 Dupliquez l'assignation de la R-8 (R-5) pour chaque commande. Les paramètres de performance programmés pour les pads et les paramètres de séquence programmés dans les patterns agiront alors sur les sons du R-8M.

♦2 Valeur de changement de commande

Paramètre	Valeur	Offset (changement relatif)
Pitch	0000H-0407H	-4800
	0408H-0417H	-4790
	0418H-0427H	-4780
	:	:
	3F68H-3F77H	-0010
	3F78H-4007H	±0000
	4008H-4017H	+0010
	:	:
	7B58H-7B67H	+4780
	7B68H-7B77H	+4790
	7B78H-7E7FH	+4800

Decay	00H	-64
	01H	-63
	02H	-62
	:	:
	3FH	-01
	40H	±00
	41H	+01
	:	:
	7EH	+62
	7FH	+63
Nuance	00H-0BH	-7
	0CH-13H	-6
	14H-1BH	-5
	:	:
	34H-3BH	-1
	3CH-43H	±0
	44H-4BH	+1
	:	:
	64H-6BH	+5
	6CH-73H	+6
74H-7FH	+7	
Panpot	00H-0FH	LEFT3
	10H-1FH	LEFT2
	20H-2FH	LEFT1
	30H-3FH	CENTRE
	40H-4FH	RIGHT1
	50H-5FH	RIGHT2
	60H-6FH	RIGHT3
	70H-7FH	OFF

○ RPN LSB (N° de paramètre référencé, octet de poids faible)

Statut	deuxième	troisième
BnH	64H	llH

○ RPN MSB (N° de paramètre référencé, octet de poids fort)

Statut	deuxième	troisième
BnH	65H	mmH

○ Entrée de données

Statut	deuxième	troisième
BnH	06H	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can.1 15=can.16
 ll = octet de poids faible donnant le numéro du paramètre (RPN)
 mm = octet de poids fort donnant le numéro du paramètre (RPN)
 vv = valeur du paramètre précédemment déterminé par RPN.

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/INST/BASIC/Receive Ch.

Les paramètres d'un instrument peuvent être modifiés par la fonction RPN MIDI. Indiquez le paramètre avec LSB RPN et MSB RPN, sa valeur avec l'entrée de données.

Le seul RPN possible pour le R-8M est la sensibilité au pitch bend (RPN n°0)

RPN	MSB LSB	Entrée de données	Description
00H 00H	vvH	vv = 0-12	Sensibilité au pitch bend Paliers d'un demi-ton, sur 1 octave

A la réception de cette combinaison de messages, le R-8M inscrit la valeur reçue en PATCH/INST/BASIC/Bend Range

● Pitch bend (varlation de hauteur)

Statut	deuxième	troisième
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can.1 15=can.16
 mm, ll = valeur 00H, 00H - 7FH, 7FH (-8192 - +8191)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/INST/BASIC/Receive Ch

A la réception de ce message, si SETUP/MIDI/Pitch Bender = ON, le R-8M fait varier la hauteur de la note jouée par la section Instrument en fonction de la valeur de PATCH/INST/BASIC/Bend Range

■ Messages de mode par canal

● Initialisation de toutes les commandes

Statut	deuxième	troisième
BnH	79H	00H

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

Le R-8M reçoit le message sur le canal réglé en PATCH/INST/BASIC/Receive Ch
Le R-8M initialise toutes les commandes à la réception de ce message.

Pitch Bend	±0 (Centre)
Panoramique	Off (PATCH/INST/SOUND/Out Asgn est déterminant)
Sustain (Hold 1)	0

La modulation et les commandes polyvalentes sont initialisées pour donner un offset de 0 ou Off

● All notes off (toutes les notes relâchées)

Statut	deuxième	troisième
BnH	7BH	00H

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

Le R-8M reçoit le message sur le canal déterminé par PATCH/INST/BASIC/Receive Ch et coupe alors toutes les notes encore produites.

2.2 Section Performance

■ Messages de voix par canal

● Note off

Statut	deuxième	troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

kk = N° de note 00H - 7FH (0 - 127)
vv = dynamique 00H - 7FH (0 - 127)

Le R-8M reçoit les messages sur le canal choisi en PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch

Les messages Note Off sont ignorés si PATCH/PFM/SOUND/Note Off Rx = OFF

Les notes en cours de jeu seront coupées à la réception d'un message Note Off les concernant si PATCH/PFM/SOUND/Note Off RX = ON et, si SETUP/MIDI/Off Velocity = OFF, la dynamique de relâchement n'est pas prise en compte

Toutefois, le R-8M fait disparaître le son à une vitesse proportionnelle à la dynamique de relâchement si PATCH/PFM/SOUND/Note Off RX = ON et si SETUP/MIDI/Off Velocity = ON

Le R-8M considère un message Note On avec une dynamique de 00H comme un message Note Off ayant une dynamique de 40H

● Note on

Statut	deuxième	troisième
9nH	kkH	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

kk = N° de note 00H - 7FH (21 - 108)
vv = dynamique 01H - 7FH (1 - 127)

Le R-8M reçoit les messages Note On sur le canal déterminé par PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch

La plage de numéros de note reçus est déterminée par PATCH/PFM/BASIC/Key Range L, H

L'instrument assigné au numéro de note par PATCH/PFM/SOUND est produit.

Si PATCH/PFM/K.FLW est réglé sur une autre valeur que 0 ou OFF, le pitch, le decay, la nuance et le panoramique de l'instrument joué varieront en fonction du numéro de note

● Changement de commande

○ Volume

Statut	deuxième	troisième
BnH	07H	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

vv = valeur 00H - 7FH (0 - 127)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch

Les changements de PATCH/PFM/BASIC/Volume s'accomplissent si SETUP/MIDI/Volume = ON

○ Panoramique (Panpot)

Statut	deuxième	troisième
BnH	0AH	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

vv = valeur 00H - 7FH (0 - 127)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch

Si SETUP/MIDI/Panpot = ON, le R-8M convertit les valeurs de panoramique reçues selon le tableau ⚡1 pour les rendre utilisables par lui (LEFT 3-RIGHT 3) et mémorise le résultat

Chaque message Note On reçu par la suite fera jouer l'instrument selon la dernière valeur de panoramique reçue, et cela jusqu'à réception d'une nouvelle valeur.

Quand PATCH/PFM/SOUND/Out Asgn est réglé sur MULTI 1-MULTI 6, le R-8M ignore le panoramique

○ Sustain (Hold 1)

Statut	deuxième	troisième
BnH	40H	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

vv = valeur 00H - 7FH (0 - 127)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch

Quand SETUP/MIDI/Hold = ON:

Si PATCH/PFM/SOUND/Note Off Rx = ON, tout son produit par le R-8M verra son niveau baisser à une vitesse déterminée par la valeur de sustain (Hold 1), mais seulement après réception du message Note Off.

Si PATCH/PFM/SOUND/Note Off Rx = OFF, tout son produit par le R-8M verra son niveau baisser à une vitesse déterminée par la valeur de sustain (Hold 1), immédiatement après que le son ait été produit (cette fonction n'affecte pas les instruments de type inversé)

Si la commande utilisée peut transmettre des données (variations) continues de sustain, le R-8M répondra en faisant varier de façon continue la chute du son

○ Intensité de modulation

Statut	deuxième	troisième
BnH	01H	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

vv = valeur 00H - 7FH (0 - 127)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch

Le R-8M convertit les valeurs reçues en changements relatifs (offset pour decay ou nuance) comme indiqué dans le tableau ⚡2 selon PATCH/PFM/BASIC/Mod, puis mémorise le résultat

Lors de la production du son à la réception d'un message de note, le changement relatif (offset) est appliqué à la valeur réglée dans PATCH/PFM/SOUND pour le paramètre concerné. Si le changement entraîne le dépassement de la plage acceptable pour un paramètre, la variation se cantonnera aux limites de la plage permise.

○ RPN LSB (N° de paramètre référencé, octet de poids faible)

Statut	deuxième	troisième
BnH	64H	llH

○ RPN MSB (N° de paramètre référencé, octet de poids fort)

Statut	deuxième	troisième
BnH	65H	mmH

○ Entrée de données

Statut	deuxième	troisième
BnH	06H	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 ll = octet de poids faible donnant le numéro du paramètre (RPN)
 mm = octet de poids fort donnant le numéro du paramètre (RPN)
 vv = valeur du paramètre précédemment déterminé par RPN.

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch.
 Les paramètres d'un instrument peuvent être modifiés par la fonction RPN MIDI.
 Indiquez le paramètre avec LSB RPN et MSB RPN. sa valeur avec l'entrée de données.
 Le seul RPN possible pour le R-8M est la sensibilité au pitch bend (RPN n°0)

RPN	MSB LSB	Entrée de données	Description
00H	00H	vvH vv = 0-12	Sensibilité au pitch bend Paliers d'un demi-ton, sur 1 octave

A la réception de cette combinaison de messages. le R-8M inscrit la valeur reçue en PATCH/PFM/BASIC/Bend Range

● Pitch bend (variation de hauteur)

Statut	deuxième	troisième
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 mm, ll = valeur 00H. 00H - 7FH. 7FH (-8192 - +8191)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch
 A la réception de ce message. si SETUP/MIDI/Pitch Bender = ON, le R-8M fait varier la hauteur de la note jouée en fonction de la valeur de PATCH/PFM/BASIC/Bend Range

■ Messages de mode par canal

● Initialisation de toutes les commandes

Statut	deuxième	troisième
BnH	79H	00H

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

Le R-8M reçoit le message sur le canal réglé en PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch
 Le R-8M initialise toutes les commandes à la réception de ce message.

Pitch Bend	±0 (Centre)
Panoramique	Off (PATCH/PFM/SOUND/Out Asgn est déterminant)
Sustain (Hold 1)	0
Modulation	40H (l'offset du paramètre assigné devient 0)

● All notes off (toutes les notes relâchées)

Statut	deuxième	troisième
BnH	7BH	00H

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16

Le R-8M reçoit le message sur le canal déterminé par PATCH/PFM/BASIC/Receive Ch et coupe alors toutes les notes encore produites

2.3 Messages reçus pour commander le système

■ Messages de voix par canal

● Changement de programme

Statut	deuxième
CnH	ppH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=can 1 15=can 16
 pp = n° de programme 00H - 7FH (0 - 127)

Reçoit les messages sur le canal déterminé par SETUP/MIDI/Control Ch
 Si SETUP/MIDI/Pgm Change = ON. à la réception de ce message, le R-8M change de patch et de patch de Feel en fonction du tableau (map) de correspondance des programmes réglé par SETUP/PGM

■ Messages communs de système

● Position dans le morceau (Song position pointer)

Statut	deuxième	troisième
F2H	llH	mmH

mm, ll = position 00H. 00H - 7FH. 7FH (0 - 16383)

Ce message synchronise le Groove aux informations de jeu quand FEEL/REGL/Regular = GROOVE.

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

● Start (démarrage)

Statut
FAH

● Continue (reprise)

Statut
FBH

● Stop (arrêt)

Statut
FCH

Ces messages synchronisent le Groove aux informations de jeu quand FEEL/REGL/Regular = GROOVE

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

Quand le R-8M reçoit ce message. il analyse l'intervalle entre les données qui lui arrivent par le MIDI. Si aucun message ne lui est parvenu au bout de 300ms. il traite toutes ses sections comme s'il avait reçu un message All notes off et un message d'initialisation des commandes. L'analyse des intervalles de réception de messages est alors interrompue.

■ Messages exclusifs de système

Statut

F0H: Début de message exclusif
 F7H: Fin de message exclusif

Avec le R-8M. les messages exclusifs permettent de transmettre et recevoir les paramètres de Patch, Patch de Feel et Setup
 Pour des détails. référez-vous aux "Messages exclusifs Roland" et au paragraphe 3

3. Communication par messages exclusifs

■ Généralités

Le R-8M peut communiquer en mode uni-directionnel ("One-way") pour envoyer et recevoir les réglages de ses paramètres de patch, de patch de Feel et de setup. Ces paramètres peuvent être transférés en groupe (bulk dump) ou individuellement. Un patch, un ensemble de patches, un patch de Feel ou un ensemble de patches de Feel devraient être transférés selon la méthode de "bulk dump", c'est-à-dire le transfert en masse alors qu'un paramètre pourra au contraire être commandé individuellement.

La commande individuelle d'un paramètre ne concerne que les paramètres de patch et de patch de Feel de l'aire temporaire, ainsi que les paramètres de setup de l'aire mémoire.

Le numéro du modèle R-8M est le 36H et est mentionné dans tout message concernant un R-8M. Le numéro d'identification (d'unité ou device-ID) est le numéro de canal choisi pour SETUP/MIDI/Control Ch. Notez que la valeur réelle à utiliser est inférieure d'une unité à celle de SETUP/MIDI/Control Ch (car dans un cas on compte à partir de 0 alors que dans l'autre on compte à partir de 1).

■ Communication uni-directionnelle ("One-way")

● Request data 1 RQ1 (11H)

Octet	Description
F0H	Début de message exclusif (octet de statut)
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
xxH	N° d'unité (device-ID)
36H	N° de modèle (R-8M)
11H	N° de commande (RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort ou MSB)
aaH	Adresse
aaH	Adresse (octet de poids faible ou LSB)
ssH	Taille (MSB)
ssH	Taille
ssH	Taille (LSB)
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif (octet de statut)

● Data set 1 DT1 (12H)

Octet	Description
F0H	Début de message exclusif (octet de statut)
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
xxH	N° d'unité (device-ID)
36H	N° de modèle (R-8M)
12H	N° de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort ou MSB)
aaH	Adresse
aaH	Adresse (octet de poids faible ou LSB)
ddH	Données
:	:
ddH	Données
sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif (octet de statut)

■ Transmission

Le R-8M transmet un message exclusif dans les situations suivantes.

1) En mode UTIL/BULK, la procédure de transfert en masse (Bulk dump) est entamée. Les groupes de paramètres choisis sont transmis avec leurs adresses pour l'aire Bulk Dump.

2) NOTE # est pressé en mode Edit alors que SETUP/MIDI/SysEx = ON.

Le R-8M transmet les paramètres édités avec l'adresse correspondante pour l'aire de commande individuelle des paramètres. Cette transmission s'effectue, que la diode NOTE #/JUMP soit allumée ou non.

Exceptions: cette procédure ne s'accomplit pas si l'affichage de menu est ouvert ou si le paramètre édité n'est pas transmissible par message exclusif.

3) Un message de demande de données (RQ1) est reçu et SETUP/MIDI/SysEx = ON.

Le R-8M transmet les paramètres qui correspondent à l'adresse et à la taille demandées dans le message de demande reçu.

■ Réception

Le R-8M est prêt à la réception excepté durant les procédures suivantes:

- UTIL/ROMPLAY
- UTIL/RAMCARD/LOAD ou SAVE
- UTIL/BULK (transmission ou "dump")
- Lors de l'insertion d'une carte ROM ("Checking Card") est affiché

■ Tableau des adresses des paramètres

Les adresses sont données en hexadécimal sur 7 bit

Adresse	MSB	LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb
Hexa 7bit	AA	BB
		0ccc cccc
		CC

Tableau des adresses

[Aire de commande individuelle des paramètres]

Adresse	Bloc	Taille totale	Référence
00 00 00	Patch temporaire	02 03 18	Tableau 1
03 00 00	Patch de Feel temporaire	00 07 2A	Tableau 2
04 00 00	Setup (mémoire interne)	00 02 09	Tableau 3

[Aire de transfert en masse ou "Bulk Dump"]

Adresse	Bloc	Taille totale	Référence
10 00 00	Patch temporaire	00 0B 02	Tableau 4
11 00 00	Patch de Feel temporaire	00 02 60	Tableau 5
12 00 00	Patch I-01	00 0B 02	Tableau 4
12 10 00	Patch I-02	00 0B 02	
:	:	:	
15 70 00	Patch I-32	00 0B 02	
16 00 00	Patch de Feel I-01	00 02 60	Tableau 5
16 03 00	Patch de Feel I-02	00 02 60	
:	:	:	
16 2D 00	Patch de Feel I-16	00 02 60	
17 00 00	Setup (mémoire interne)	00 04 0A	Tableau 6
18 00 00	Patch C-01	00 0B 02	Tableau 4
18 10 00	Patch C-02	00 0B 02	
:	:	:	
1B 70 00	Patch C-32	00 0B 02	
1C 00 00	Patch de Feel C-01	00 02 60	Tableau 5
1C 03 00	Patch de Feel C-02	00 02 60	
:	:	:	
1C 2D 00	Patch de Feel C-16	00 02 60	
1D 00 00	Setup (carte RAM)	00 04 0A	Tableau 6

[Tableau 1] Patch (paramètres individuels)

Adresse	Description	
PATCH/NAM		
00 00 00	Nom (caractère 1)	32-122 (exceptés 36, 37, 76, 78, 80)
00 00 01	Nom (caractère 2)	32-122 (exceptés 36, 37, 76, 78, 80)
:	:	:
00 00 07	Nom (caractère 8)	32-122 (exceptés 36, 37, 76, 78, 80)

Section INST

PATCH/INST/BASIC		
01 00 00	Canal de réception	0-15 (1-16)
01 00 01	Volume	0-127 (0-127)
01 00 02	Action du bender (bend range)	0-12 (0-12)
01 00 03	Layer (superposition)	0-1 (OFF, ON)

PATCH/INST/CTRL n=n° commande:		
01 0n 00	Numéro du support mémoire	0-31 (OFF, INT, C01-C30)
01 0n 01	Numéro d'instrument	0-67 (1-68)

01 0n 02 Paramètre commandé 0-3 (Pitch, Decay, Nuance, Panpot)
(dans le cas de Mod. CTRL 1-4)
1-3 (Decay, Nuance, Panpot)
(dans le cas de CTRL 5-8)

FEEL/RND
03 0n 29 intensité de variat. (Random) 0-8 (0-8)
Taille totale = 00 07 2A octets

*complément du deuxième octet

PATCH/INST/SOUND nn = n° de note : 15H-6CH (21-108)
01 nn 00 Numéro du support mémoire 0-31 (OFF, INT. C01-C30)
01 nn 01 Numéro d'instrument 0-67 (1-68)
01 nn 02 Hauteur (pitch) octet faible -480 - +480 (-4800 - +4800)*
01 nn 03 Hauteur (pitch) octet fort
01 nn 04 Decay 1 0-127 (0-127)
01 nn 05 Decay 2 0-127 (0-127)
01 nn 06 Nuance 0-15 (0-15)
01 nn 07 Assignation de sortie 0-12 (L3-R3. M1-M6)
01 nn 08 Niveau (level) 0-15 (0-15)
01 nn 09 Type d'assignation 0-9 (EXC1-8. MONO. POLY)
01 nn 0A Courbe de dynamique 0-7 (1-8)
01 nn 0B Note Off Rx 0-1 (OFF, ON)

[Tableau 3] Setup (paramètres individuels)

Adresse	Description	
SETUP/PGM nn = n° de programme:		00H-7FH (n°001-n°127)
04 00 nn Numéro de patch		0-64 (I-01-I-32, C-01-C-32. ---)
04 01 nn Numéro de patch de Feel		0-33 (I-01-I-16. C-01-C-16. OFF. ---)
SETUP/MIDI		
04 02 00 Changement de programme		0-1 (OFF, ON)
04 02 01 Volume		0-1 (OFF, ON)
04 02 02 Pitch bend		0-1 (OFF, ON)
04 02 03 Panoramique		0-1 (OFF, ON)
04 02 04 Sustain (Hold 1)		0-1 (OFF, ON)
04 02 05 Dynamique de relâchement		0-1 (OFF, ON)
SETUP/STACK		
04 02 06 Stack		0-1 (OFF, ON)
04 02 07 Nombre d'unités		0-7 (1-8)
04 02 08 Numéro de l'unité		0-7 (1-8)

Taille totale = 00 02 09 octets

SECTION PFM n = n° de section PFM: 0H-3H (1-4)

PATCH/PFM/BASIC
02 0n 00 Canal de réception 0-15 (1-16)
02 0n 01 Volume 0-127 (0-127)
02 0n 02 Key Range L (note basse) 0-127 (C-1 - G9)
02 0n 03 Key Range H (note haute) 0-127 (C-1 - G9)
02 0n 04 Action du bender (bend range) 0-12 (0-12)
02 0n 05 Mod 0-2 (OFF, DECAY, NUANCE)

[Tableau 4] Patch (Bulk Dump)

Adresse offset	Description	
PATCH/NAME		
00 00 bit 0-3	Nom (caractère 1), 4 bits faibles	
00 01 bit 0-2	Nom (caractère 1), 3 bits forts	
:	:	:
00 0E bit 0-3	Nom (caractère 8), 4 bits faibles	
00 0F bit 0-2	Nom (caractère 8), 3 bits forts	
PATCH/INST/BASIC		
00 10 bit 0	Layer	
00 11	(réservé)	
00 12 bit 0-3	Canal de réception	
00 13 bit 0-3	Action du bender (bend range)	
00 14 bit 0-3	Volume, 4 bits faibles	
00 15 bit 0-2	Volume, 3 bits forts	
PATCH/INST/CTRL		
00 16	MOD	(voir [4-1])
00 1A	CTRL 1	
:	:	:
00 36	CTRL 8	
PATCH/INST/SOUND		
00 3A	Note n° 21	(voir [4-2])
:	:	:
09 7C	Note n° 108	
PATCH/PFM		
0A 0A	PFM1/BASIC, K FLW	(voir [4-3])
0A 1A	PFM1/SOUND	(voir [4-2])
0A 28	PFM2/BASIC, K FLW	
0A 38	PFM2/SOUND	
0A 46	PFM3/BASIC, K FLW	
0A 56	PFM3/SOUND	
0A 64	PFM4/BASIC, K FLW	
0A 74	PFM4/SOUND	

Taille totale = 00 0B 02 octets

[Tableau 2] Patch de Feel (paramètres individuels) n = n° de set: 0H-7H (1-8)

Adresse	Description	
FEEL/ASG		
03 0n 00	Numéro du support mémoire	0-31 (OFF, INT. C01-C30)
03 0n 01	Numéro d'instrument	0-67 (1-68)
03 0n 02	Paramètre commandé	0-3 (Velo (dyn), Pitch, Decay, Nuance)
FEEL/REGL		
03 0n 03	Regular	0-2 (OFF, Groove, Velocity (dynam))
03 0n 04	Type	0-15 (1-16)
03 0n 05	Step (divisions)	0-6 (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32)
03 0n 06	Intensité du Groove	0-7 (1-8)
03 0n 07	Offset 1 (octet faible)	-99 - +99 (-99 - +99)*
03 0n 08	Offset 1 (octet fort)	
:	:	:
03 0n 25	Offset 16 (octet faible)	
03 0n 26	Offset 16 (octet fort)	
03 0n 27	Dynamique de référence	1-127 (1-127)
03 0n 28	Sensibilité à la dynamique	-7 - +7 (-7 - +7)

*complément du deuxième octet.

[4-1] PATCH/INST/CTRL

Adresse offset	Description
00 00 bit 0-3	Numéro de support mémoire, 4 bits faibles
00 01 bit 0	Numéro de support mémoire, 1 bit fort
bit 1-3	Paramètre commandé
00 02 bit 0-3	Numéro d'instrument, 4 bits faibles
00 03 bit 0-2	Numéro d'instrument, 3 bits forts

Taille = 00 04 octets

[4-2] PATCH/INST/SOUND & PATCH/PFM/SOUND

Adresse offset	Description
00 00 bit 0-3	Numéro de support mémoire, 4 bits faibles
00 01 bit 0	Numéro de support mémoire, 1 bit fort
bit 1-3	Courbe de dynamique
00 02 bit 0-3	Numéro d'instrument, 4 bits faibles
00 03 bit 0-2	Numéro d'instrument, 3 bits forts
bit 3	Réception des messages Note Off
00 04 bit 0-3	Pitch (hauteur), bit 0-3
00 05 bit 0-3	Pitch (hauteur), bit 4-7
00 06 bit 0-3	Decay 1, 4 bits faibles
00 07 bit 0-2	Decay 1, 3 bits forts
bit 3	Pitch (hauteur), bit 8
00 08 bit 0-3	Decay 2, 4 bits faibles
00 09 bit 0-2	Decay 2, 3 bits forts
bit 3	Pitch (hauteur), bit 9 (bit le plus fort)
00 0A bit 0-3	Level (niveau) (PATCH/INST/SOUND)
	Inutilisé (PATCH/PFM/SOUND)
00 0B bit 0-3	Nuance
00 0C bit 0-3	Assignment de sortie
00 0D bit 0-3	Type d'assignation

Taille = 00 0E octets

[4-3] PATCH/PFM/BASIC, K.FLW

Adresse offset	Description
00 00 bit 0-3	Canal de réception PATCH/PFM/BASIC
00 01 bit 0-3	Action du bender (bend range)
00 02 bit 0-3	Volume, 4 bits faibles
00 03 bit 0-2	Volume, 3 bits forts
00 04 bit 0-3	Key range L (note la plus basse), 4 bits faibles
00 05 bit 0-2	Key range L (note la plus basse), 3 bits forts
00 06 bit 0-3	Key range H (note la plus haute), 4 bits faibles
00 07 bit 0-2	Key range H (note la plus haute), 3 bits forts
00 08 bit 0-2	Paramètre de Mod
bit 3	Suivi du decay au clavier, 1 bit faible PATCH/PFM/K.FLW
00 09 bit 0-3	Suivi du decay au clavier, 4 bits forts
00 0A bit 0-3	Note de référence, 4 bits faibles
00 0B bit 0-2	Note de référence, 3 bits forts
00 0C bit 0-3	Suivi de hauteur au clavier, 4 bits faibles
00 0D bit 0-3	Suivi de hauteur au clavier, 4 bits forts
00 0E bit 0-3	Suivi de nuance au clavier
00 0F bit 0-3	Suivi de panoramique au clavier

Taille = 00 10 octets

[Tableau 5] Patch de Feel (Bulk Dump)

Adresse offset	Description
00 00	Set 1 (voir [5-1])
00 2C	Set 2
:	:
02 34	Set 8

Taille = 00 02 60 octets

[5-1] FEEL/ASG, REGL, RND

Adresse offset	Description
00 00 bit 0-3	Numéro de support mémoire, 4 bits faibles FEEL/ASG
00 01 bit 0	Numéro de support mémoire, 1 bit fort
bit 1-2	Intensité de Groove FEEL/REG
00 02 bit 0-3	Numéro d'instrument, 4 bits faibles FEEL/ASG
00 03 bit 0-2	Numéro d'instrument, 3 bits forts
00 04 bit 0-1	Paramètre commandé
bit 2-3	Regular FEEL/REG
00 05 bit 0-3	Sensibilité à la dynamique
00 06 bit 0-3	Type
00 07 bit 0-2	Step (divisions)
00 08 bit 0-3	Offset n°1, 4 bits faibles
00 09 bit 0-3	Offset n°1, 4 bits forts
:	:
00 26 bit 0-3	Offset n°16, 4 bits faibles
00 27 bit 0-3	Offset n°16, 4 bits forts
00 28 bit 0-3	Dynamique de référence, 4 bits faibles
00 29 bit 0-2	Dynamique de référence, 3 bits forts

00 2A bit 0-3	Intensité des variations aléatoires (random) FEEL/RND
00 2B	(réservé)

Taille = 00 2C octets

[Tableau 6] Setup (Bulk Dump)

Adresse offset	Description
SETUP/PGM	
00 00 bit 0-3	N° du patch 001, 4 bits faibles
00 01 bit 0-2	N° du patch 001, 3 bits forts
:	:
01 7E bit 0-3	N° du patch 128, 4 bits faibles
01 7F bit 0-2	N° du patch 128, 3 bits forts
02 00 bit 0-3	N° du patch de Feel 001, 4 bits faibles
02 01 bit 0-2	N° du patch de Feel 001, 3 bits forts
:	:
03 7E bit 0-3	N° du patch de Feel 128, 4 bits faibles
03 7F bit 0-2	N° du patch de Feel 128, 3 bits forts
SETUP/STACK	
04 00	(réservé)
04 01	(réservé)
04 02	(réservé)
04 03	(réservé)
04 04	(réservé)
04 05	(réservé)

SETUP/MIDI	
04 06 bit 0	Changement de programme (réservé)
bit 1	(réservé)
bit 2	Volume
bit 3	Pitch bend
04 07 bit 0	Panoramique
bit 1	(réservé)
bit 2	Sustain (Hold 1) (réservé)
bit 3	(réservé)
04 08 bit 0	Dynamique de relâchement
04 09	(réservé)

Taille = 00 04 0A octets

[Aire de commande individuelle des paramètres]

Adresse	Bloc	Référence
00 00 00	Patch temporaire	Tableau 1
03 00 00	Patch de Feel temporaire	Tableau 2
04 00 00	Setup (mémoire interne)	Tableau 3

[Aire de Bulk Dump]

Adresse	Bloc	Référence	En façade			
10 00 00	Patch temporaire	Tableau 4	UTIL /BULK /ALL /INT	UTIL /BULK /ALL /INT&CARD		
11 00 00	Patch de Feel temporaire	Tableau 5				
12 00 00	Patch I-01	Tableau 4				
12 10 00	Patch I-02					
	:					
15 70 00	Patch I-32					
16 00 00	Patch de Feel I-01	Tableau 5				
16 03 00	Patch de Feel I-02					
	:					
16 2D 00	Patch de Feel I-16					
17 00 00	Setup (interne)	Tableau 6				
18 00 00	Patch C-01	Tableau 4			UTIL /BULK /ALL /CARD	
18 10 00	Patch C-02					
	:					
1B 70 00	Patch C-32					
1C 00 00	Patch de Feel C-01	Tableau 5				
1C 03 00	Patch de Feel C-02					
	:					
1C 2D 00	Patch de Feel C-16					
1D 00 00	Setup (sur carte RAM)	Tableau 6				

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	×	1-16	Mémoire (non effacé à l'extinction)
	Modifié	×	1-16	
Mode	Par défaut	3	3	
	Modifié	×	×	
	Altéré	* * * * *		
N° de note		×	0-127	
	Vraiment jouées	* * * * *		
Dynamique	Enfoncement	×	○	
	Relâchement	×	* 1	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	×	
	Par canal	×	×	
Pitch bend		×	* 1	Résolution sur 8 bit
Changement de commande	1, 33	×	* 1	Modulation Entrée de données Volume Panoramique (panpot) Commandes 1-4 Sustain (hold 1) Commandes 5-8 RPN LSB, MSB
	6	×	* 2	
	7	×	* 1	
	10	×	* 1	
	16-19, 48-51	×	* 1	
	64	×	* 1	
	80-83	×	* 1	
	100, 101	×	* 2	
121	×	○	Initialisation des commandes	
Changement de programme	N° réels	×	* 1	
Système exclusif		○	* 1	
Système commun	Position ds le morceau	×	○ * 3	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	○ * 3	
	Commandes	×	○ * 3	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	×	
	All Notes OFF	×	○	
	Active sensing	×	○	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes	* 1 Sélectionnable ○ ou × manuellement et mémorisable. * 2 Uniquement RPN n°0: sensibilité au Pitch Bend. * 3 Sert à synchroniser la fonction Feel (Groove) avec les informations de jeu.			

■ Comment lire un tableau d'équipement MIDI

○ : Les données MIDI peuvent être transmises ou reçues

× : Les données MIDI ne peuvent pas être transmises ou reçues

● Canal de base

Le canal MIDI pour la transmission (ou la réception) des données MIDI peut être choisi dans cette plage de valeur. Le réglage du canal MIDI reste en mémoire même après extinction de l'appareil.

● Mode

Les instruments ayant plusieurs canaux MIDI utilisent le mode 3 (omni off, poly).

Réception: les données MIDI sont reçues uniquement sur les canaux spécifiés, et sont jouées de façon polyphonique.

Transmission: toutes les données MIDI sont transmises sur le canal MIDI spécifié.

* L'appellation "Mode" se réfère aux messages de mode MIDI.

● Numéro de note

C'est la plage des numéros de note qui peuvent être transmis (ou reçus). La note n° 60 est le do médian (do4).

● Dynamique

C'est la plage de dynamique qui peut être transmise (ou reçue) avec les messages de Note On et Note Off.

● Aftertouch

Le R-8M n'utilise pas ces messages.

● Pitch Bend

La plage d'action du bender sur la hauteur peut être réglée indépendamment pour chaque section.

● Changement de commande

Indique les numéros et les fonctions des commandes qui peuvent être reçues. Les fonctions gérées par les commandes polyvalentes peuvent être librement choisies. Pour plus de détails, référez-vous à l'équipement MIDI.

● Changement de programme

Les numéros de programme du tableau donnent les numéros des données (inférieurs d'une unité aux numéros de patches et de patches de Feel).

● Système exclusif

La réception des messages exclusifs peut être mise en ou hors fonction par un commutateur (setup).

● Système commun/système en temps réel

Ces messages MIDI sont utilisés pour la synchronisation avec des séquenceurs et des boîtes à rythmes. Le R-8M peut synchroniser son Feel programmé (regular, groove) avec les messages d'horloge et de position dans le morceau.

● Autres

Ces messages sont principalement destinés à parer certains problèmes, ainsi l'Active Sensing vérifie si la liaison MIDI est fonctionnelle; le message All Notes Off ponctue le relâchement de la dernière note.

CARACTERISTIQUES

R-8M : Total percussion sound module

● Source sonore

Interne 68 sons
Fréquence d'échantillonnage 44,1 kHz
Plage de dynamique 16 bit
Notes simultanément produisibles 12 notes

● Mémoire interne

Patch 32
Patch de Feel 16
Configuration (setup) 1

● Mémoire de la carte RAM

Patch 32
Patch de Feel 16
Configuration (setup) 1

● Afficheur

16 caractères, 2 lignes (éclairé par l'arrière)

● Indicateurs

Indicateur Jump/numéro de note
Indicateur Edit
Indicateur de messages MIDI

● Curseurs et boutons

Bouton de volume
Bouton Jump/numéro de note
Bouton Edit/Exit
Boutons Cursor
Boutons Value (Enter)
Commutateur d'alimentation

● Prises de sortie

Prises MULTI OUT 1 - 6
Prises MIX OUT (L(MONO)/R)
Prise casque

● Terminaux

Fente pour carte PCM × 3
Fente pour carte RAM
Prises MIDI (IN/OUT/THRU)

● Dimensions externes

482 (largeur) x 358 (profondeur) x 45 (hauteur) mm
Montage en rack 1U

● Poids

4,5 kg

● Consommation électrique

15 W

● Accessoires fournis

Câble de connexion (LP-25)
Mode d'emploi

● Options

Carte de sons ROM (série SN-R8)
Carte RAM (M-256 E)

*: Les caractéristiques et l'aspect extérieur sont sujets à modification sans notification préalable, en vue de leur amélioration

INDEX

[Index (par fonction)]

■ Réglages d'instrument

Changer l'instrument assigné à un numéro de note	26
Jouer de deux instruments à partir d'un numéro de note (fonction Layer)	25
Changer le son d'un instrument	26, 38
Produire le son par les prises MULTI OUT (assignation de sortie)	28, 38
Changer le panoramique (assignation de sortie)	28, 38
Régler le volume (niveau ou Level)	28
Permettre le jeu simultané de sons successifs d'un même instrument (type d'assignation)	28, 38
Empêcher le jeu simultané de sons successifs d'un même instrument (type d'assignation)	28, 38
Modifier le volume en fonction de la dynamique (courbe de dynamique)	29, 38
Etouffer la chute par réception d'un message note off (comm. note off/comm. dyn.)	30, 38, 56
Permettre la modification du son en fonction du numéro de note joué (sect. Performance)	35

■ Commandes de jeu

Choix des patches/patches de Feel	10, 14
Utiliser le pitch bend	20, 35, 55
Utiliser une pédale de sustain	55
Modifier le volume d'une section entière	20, 35, 55
Modifier le panoramique d'une section entière	55
Utiliser les messages de changement de commande pour modifier le son d'un instrument	33, 35
Modifier périodiquement le son en synchronisation avec l'horloge MIDI (Feel programmé ou "regular")	48
Utiliser la dynamique pour modifier le son (Feel programmé ou "regular")	49
Modifier aléatoirement le son (Feel aléatoire)	50

■ Fonctions de réglage des patches et patches de Feel

Copier les paramètres de son (Section Instrument)	31
Echanger les paramètres de son (section Instrument)	32
Copier une section Performance	39
Copier d'autres réglages de patch	41
Echanger des réglages de patch	42
Copier les réglages de patch d'usine	43
Initialiser les réglages de patch (effacer)	44
Donner un nom à un patch	40
Mémoriser des réglages de patch	41
Echanger des réglages de patch de Feel	52
Copier des réglages de patch de Feel d'usine	53
Initialiser les réglages de patch de Feel (effacer)	54
Mémoriser les réglages de patch de Feel	51

■ Mémorisation des données

Copier les données internes dans une carte RAM (sauvegarder)	61
Copier les données d'une carte RAM dans la mémoire interne du R-8M (charger)	62
Transmettre les données sous forme de messages exclusifs	63

■ Autre

Utiliser deux R-8M ou plus pour augmenter le nombre de notes simultanément produisibles	58
Ecouter les auto-démonstrations	9
Régler le contraste de l'afficheur	65

[Index (par mot)]

- (I) Section Instrument
(P) Section Performance

A

Afficheur (contraste)	65
Assignation	
de sortie	28
type	28
Auto-démonstration	9

B

Base	
canal	55
paramètres (I)	25
paramètres (P)	35
Bender	
action du bender (I)	25
action du bender (P)	35
commutateur	55
Bulk Dump	63
Bulk Load (chargement)	64

C

Canal	
de commande	55
de réception (I)	25
de réception (P)	35
Carte RAM	60
Changement de commande (I)	55
Changement de programme	57
commutateur	55
map	57
Chargement (carte RAM)	62
Clavier (suivi de) (P)	36
Clear	
Patch	44
Patch de Feel	54
Configuration (patch de Feel)	46
Copie (I)	31
Copie (P)	39
Curseur	
de protection	60
exclusif	55

D

Decay (chute)	27
Dynamique	
commutateur (note off)	56
courbe	29
de Feel (patch de Feel)	45, 49
de référence (patch de Feel)	49
sensibilité (patch de Feel)	49

E

Erreur (messages d')	73
Exchange (échange)	
(I)	32
patch	42
patch de Feel	52

F

Feel	
aléatoire ou "random" (patch de Feel)	45, 50
programmé ou "regular"(patch de Feel)	45, 48
programmé ou "regular" (sélection)	48

G

Groove (patch de Feel)	45, 48
intensité	49
offset	49
step	48
type	48

H

Hauteur (pitch)	27
-----------------------	----

I

Initialisation	65
Instrument	
aire	17
assignation (patch de Feel)	47
assignation (I)	26
numéro	26
section	16, 25

J

Jump (fonction)	22
-----------------------	----

L

Layer (fonction) (I)	25
----------------------------	----

M

Mémoire	
aire	17
protection	56
Menu (affichage)	21
Messages exclusifs	63
Mode	20
édition de Feel	20
édition	20
jeu	20
utilitaire	20, 59
Modulation	35

N

Note off (commutateur)	30
Nuance	28

Note de référence (numéro) (P) 36

P

Panoramique 28
 commutateur 55
Patch 16, 24
 nom 40
 mode d'édition 20
Patch de Feel 16, 45

R

Random Depth ou intensité (patch de Feel) 50

S

Sauvegarde (carte RAM) 61
Section 16
Section Performance 16, 35
Setup 55
 aire 17
 mode 20
Son
 carte ROM 11
 paramètres (I) 26
 paramètres (P) 38
Stack ou empilage (fonction) 58
Sustain (commutateur) 55

T

Temporaire (aire) 17
Tessiture (note basse/note haute) 35

V

Volume
 commutateur 55
 (I) 25
 (P) 35

W

Write (écriture)
 patch 41
 patch de Feel 51

